¡YA ESTÁ AQUÍ LA SOLUCIÓN A TUS PROBLEMAS VIDEOJUEGUILES!









EL DESATASCADOR MARIO PARTY & TUROK 2 SEEDS OF EVIL





MONTATE UNA FIESTA A LO GRANDE Y NO TE OLVIDES DE INVITAR A ALGUNOS DINOSAURIOS:

- SÉ EL MEJOR EN TODOS LOS TABLEROS DE MARIO PARTY.
- ACABA CON EL ÚLTIMO REDUCTO DE REPTIL DE TUROK 2.
- Y ALGUNOS TRUCOS MÁS.



EL DESATASCADOR:

Mario Party
&
Turok 2 Seeds of Evil

EL DESATASCADOR: MARIO PARTY & TUROK 2

Gratis con el número 6 de Games World
Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 – Barcelona
Redacción: Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, 2ª 3ª
08007 – Barcelona
Tel: 93 329 97 48 / 93 324 90 56
Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Redactor: Joan Josep Musarra
Maquetación electrónica: Josep Lorente
Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes
Impresión: ROTOGRAPHIK
Depósito Legal: B-33714-99
Impreso en España – Printed in Spain

CONTENIDO

¡Bienvenidos!

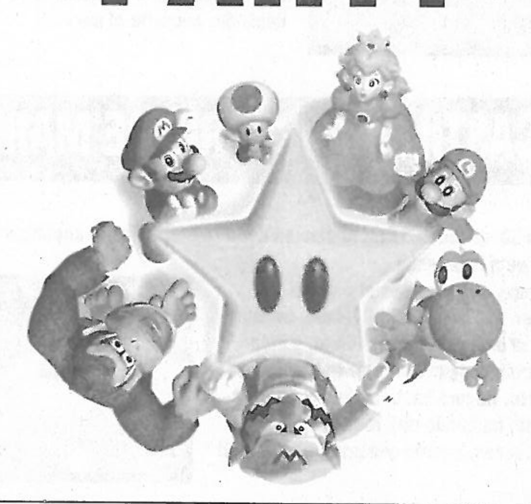
Este mes conmemoramos dos de los lanzamientos más esperados para este año 2000: *Mario Party 2* y *Turok 3: Shadow of Oblivion*. Tenemos tantas ganas de poder disfrutar de ellos a tope que no hemos tenido otro remedio que recurrir a sus magníficos predecesores.

Y ya puestos, hemos pensado ¿Qué tal si transmitimos esa diversión también a los demás? Y qué mejor forma de hacerlo que con una exhaustiva recopilación de trucos y secretos.

Recupera (si es que alguna vez los dejaste de lado) estos dos estupendos cartuchos y pon en práctica estos trucos, mientras llegan las nuevas entregas.

¡A jugar!

MARIO PARTY



AVALANCHA DE TABLEROS

Mario Party **presenta un total de ocho tableros, y todos ellos son igual de originales y divertidos. Os damos una lista completa, junto con algunos consejos específicos que os ayudarán en vuestro camino.**

LA AVENTURA EN LA JUNGLA DE DK



- Si llegas a un casilla ? de este nivel, todos los que se encuentren en cierto sendero se verán perseguidos por una gran roca. La fuga te recordará, sin duda, una famosa escena de Indiana Jones.
- En este nivel encontrarás un montón de bifurcaciones. Antes de tomar una decisión, consulta el mapa.

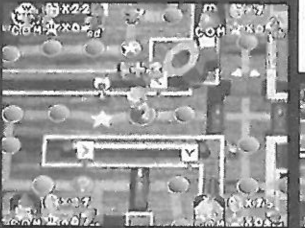
EL CASTILLO ARCO IRIS DE MARIO

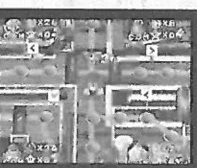
- Si tienes 50 monedas, toma el camino de la izquierda hasta encontrarte con Boo. Si no, ve a la derecha.
- El problema más grave es el cambio Toad/Bowser. Si Bowser está jugando, toma el camino de la derecha, hacia el final, y deja que uno de tus competidores se te adelante. Si tienes suerte, llegará hasta Bowser y perderá las monedas, haciendo que Toad aparezca de nuevo. ¡Entonces, podrás comprar una estrella!



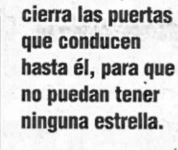
LA SALA DE MÁQUINAS DE LUIGI

● Como las puertas se abren y cierran cada vez que doblas una esquina, es difícil que llegues hasta Toad en este tablero. Piensa tus movimientos de antemano y utiliza las máquinas para abrir/cerrar puertas, para que éstas se adapten a tus intenciones cuando dobles la siguiente esquina y se abran/cierren de nuevo.





● Utiliza el mapa para saber si tus oponentes se acercan a Toad y, luego, cierra las puertas que conducen hasta él, para que no puedan tener ninguna estrella.

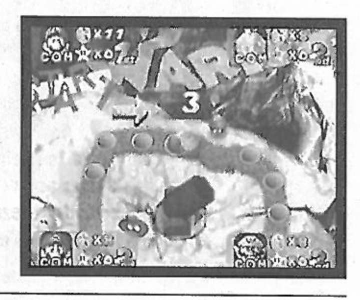


CAÑÓN DE BATALLA DE WARIO



● Cada vez que puedas, utiliza a Fly Guy para alejar de Toad a tu rival. Esto tiene su precio, pero la satisfacción es inmensa.

● Sólo debes visitar a Bowser si eres muy bueno en los minijuegos y estás convencido de poder sacar muchos números bajos.



LA TARTA DE CUMPLEAÑOS DE PEACH



● Las plantas de este nivel son muy útiles. Si uno de tus oponentes se les acerca, las plantas le quitarán una estrella y te la darán a ti.

LA ISLA TROPICAL DE YOSHI

● Si tienes mucho dinero, puedes sacar ventaja a tus competidores pagándoles a los Thwomps más dinero del que piden. Si tus rivales no tienen una cantidad suficiente, no podrán seguirte y, si nadie pisa un casilla ?, llegarás fácilmente hasta Toad.



TABLEROS SECRETOS

EL CASTILLO DE MAGMA DE BOWSER



El Castillo de Magma, primero de los tableros secretos, sólo permite el acceso a quien tenga la llave necesaria para abrirlo. Puedes comprarla en la tienda cuando reúnas 1000 monedas.

- Las casillas ? de este tablero convertirán los recuadros azules en rojos, y viceversa.
- Este tablero es muy grande. Procura consultar constantemente el mapa a fin de encontrar el camino más rápido hasta Toad. En ocasiones, merece la pena aceptar los riesgos de la ruleta, para cobrar cierta ventaja en la competición.
- Haz todo lo posible por evitar a Bowser. Te quitará una estrella cada vez que pases por su lado.

LA ESTRELLA ETERNA

El Tablero de la Estrella Eterna, el último del juego, se abrirá cuando consigas reunir 100 estrellas. Tardarás bastante tiempo en conseguirlo.

- Bowser cambiará las coordenadas del transportador cada vez que te acerques a él. Recuerda la orden que te grita y aprende a moverte por el tablero. Por desgracia, sólo es cuestión de probar y fallar hasta que te salga.
- Los Baby Bowsers no parecen especialmente afortunados en su juego de apuestas con estrellas, así que no tienes por qué asustarte al encontrarlos.



CASILLAS

Existen siete tipos distintos de casillas en Mario Party, y cada una de ellas acarrea consecuencias distintas. Pueden ser buenas o malas. Aquí tienes una breve explicación de lo que te puedes encontrar:



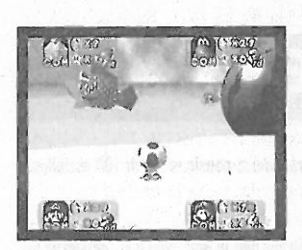
● Las casillas **AZULES** te dan tres monedas que puedes añadir al total.

● Las casillas **ROJAS** sustraen tres monedas; evítalas siempre que puedas.

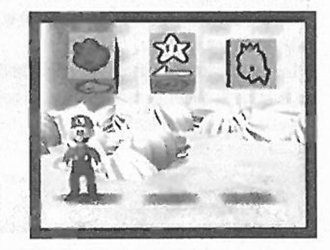


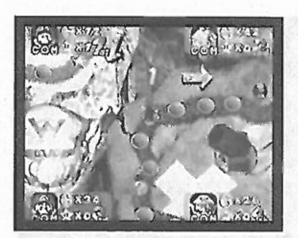
● Las casillas **ESTRELLA** te trasladan a un juego para un solo jugador en el que puedes ganar, como mínimo, 10 monedas.

● Las casillas con un **SIGNO DE INTERROGACIÓN** producen efectos variados, según donde juegues. Así, por ejemplo, en el Castillo del Arco Iris de Mario, sustituyen a Toad por Bowser. Lo cual no es nada recomendable.



● Las casillas con un **SIGNO DE ADMIRACIÓN** son poco recomendables, a menos que te encuentres en los últimos turnos y quieras conseguir algo especial. El signo de admiración te transporta a un juego bonus donde puedes decidir que las estrellas o monedas de unos jugadores pasen a manos de otros. Pero esas cajas suspendidas en el aire giran con tal rapidez que es casi imposible obtener el resultado deseado. A veces, pasas del primer puesto al último. Pero si de todos modos te encuentras ya en el último lugar, no puedes perder nada. Inténtalo.





● Las casillas SETA. A algunos les encantan, otros las odian. Dividen al 50% las posibilidades de perder el turno siguiente o ganar uno extra. Merece la pena intentarlo para adelantarte a un oponente que se acerca a Toad.

● Las casillas BOWSER. Es mejor evitarlas, porque en casi todos los casos perderás monedas. Una ruleta elige el subjuego o evento en el que tomarás parte, desde subjuegos en los que el perdedor se ve obligado a ceder monedas hasta la situación nada agradable de tener que entregarlas a Bowser.





LOS PERSONAJES

Un breve vistazo a los otros personajes del tablero y a todo lo que pueden hacer por ti.

KOOPA TROOPA te dará 10 monedas cada vez que termines un circuito en torno al tablero. La 10ª y 20ª vez que alguien se encuentre con él, le dará 20 ó 30 monedas, respectivamente. Si esto fuera el Monopoly, sería la casilla del tesoro.



BOWSER vende un ítem por 20 ó 40 monedas, según el tablero de que se trate.

Pero en los niveles secretos se llevará una estrella. Bowser tiene mucho futuro como recaudador de impuestos, o como vendedor de seguros después de un terremoto.

TOAD tiene muchas estrellas y te venderá una por 20 monedas. La gracia consiste en llegar hasta él antes que los otros jugadores.



TÁCTICAS

Como cualquier juego de mesa, *Mario Party* depende más de la suerte que de la táctica. De todos modos, te aconsejamos que tomes nota de lo siguiente.

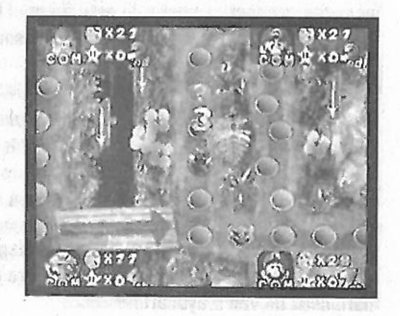


Mira a la izquierda, a la derecha, otra vez a la izquierda..

Cuando llegues a una bifurcación, pulsa B para que aparezca el mapa. Examina los dos caminos, para descubrir dónde se encuentran Bowser y los demás, y en qué casilla aterrizarás. No pierdas de vista a los demás jugadores... nunca se sabe lo que pueden planear.

Un pasito p'alante

Seguramente, la mejor táctica que puedes emplear en *Mario Party* es trazar tus planes de antemano. Emplea el mapa para situar a tus oponentes con respecto a Toad. ¿Alguien puede alcanzarlo en el turno siguiente? ¿O existe alguna oportunidad de adelantarte y quedarte con la estrella antes de que Toad prosiga con su viaje? Al





planearlo todo de antemano, puedes adelantarte al pelotón cuando se trata de perseguir al esquivo sirviente de los hongos.

Estrellas bonus

En un juego cerrado, inclinarán la balanza casi con certeza. Existen estrellas bonus para la mayoría de las monedas obtenidas, de las monedas ganadas en minijuegos y de las casillas ?. Esta tercera categoría no te deja muchas opciones, pero, si apuntas al jugador que tiene más monedas, tal vez impidas que se lleve los premios. Róbales con el Boo y procura ser el primero en los minijuegos, pero ten cuidado... ¡ellos intentarán vengarse!

MINIJUEGOS UN JUGADOR (1P)



Invitado fantasma

● Uno de estos Boos tiene el tesoro, y tú tienes que averiguar cuál de ellos.

● Obsérvalos con atención, porque, en algún momento, el líder se delatará. Entonces, no lo pierdas de vista, para que puedas robarle el oro al final del juego.

A golpes con el poste

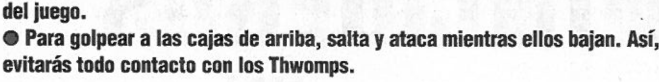
● Si puedes hundir los postes en el suelo a base de golpes, siempre dentro de los límites de tiempo, recibirás una espléndida recompensa. Pero las mariposas no van a ayudarte.



● Memoriza la posición de los postes antes de que las mariposas los oculten y, luego, utiliza la maniobra de golpe en el suelo para hundirlos.
● No importa si te equivocas. Tu único enemigo es el límite de tiempo.

A golpes con la montaña de cajas

● Una montaña de cajas y Thwomps. En lo más alto hay un cofre del tesoro. Éste es uno de los subjuegos más fáciles; los que no consigan el tesoro no tienen excusa.
● Sólo tienes que golpear las cajas. Si golpeas a los Thwomps, te echarán del juego.

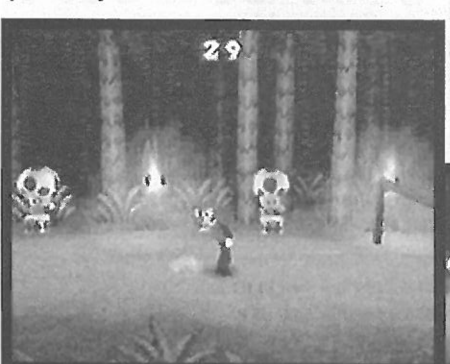


● Para golpear a las cajas de arriba, salta y ataca mientras ellos bajan. Así, evitarás todo contacto con los Thwomps.

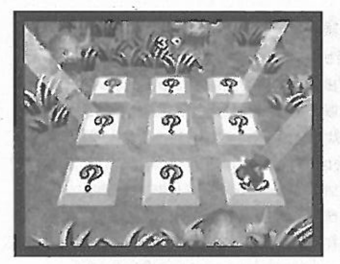
La Danza del Limbo

● Consiste en pasar por debajo de un palo (cada vez a menor altura) a la vez que bailas y mantienes el ritmo de la música.

● Trata de encogerte con cada compás. Sólo hacia el final puedes enderezarte.



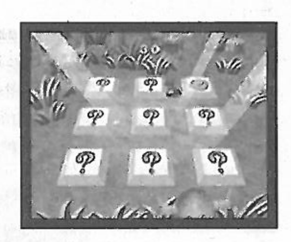




Prueba de memoria

● La Prueba de Memoria tiene algo en común con el juego dentro de la pirámide de *Banjo-Kazooie* (Valle de Gobi), pero a una escala menor: es un juego en el que ganas un número de monedas proporcional a lo bien que juegues.

● El límite de tiempo de este juego es implacable. Te explicamos lo que tienes que hacer para terminarlo de la manera más rápida y eficiente: golpea la baldosa del centro para que aparezca la primera imagen, y luego la de la izquierda. Después, muévete en círculo (en sentido horario o inverso, no importa) y, cuando veas una baldosa con el mismo dibujo que la primera que golpeaste, empáréjalas. ¡Pero tienes que ser rápido!

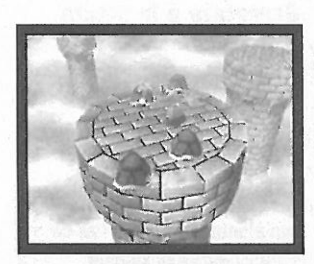


● Por cada pareja que formes, recibirás dos monedas de oro y, si logras emparejarlas todas, un bonus dos.

● Si encuentras un retrato de Bowser, no te asustes. Sólo está ahí para causarte un sobresalto momentáneo.

Energía pedalera

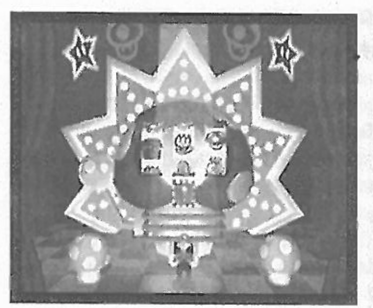
● Tienes que encender la bombilla antes de que el Gran Boo te dé alcance y, para ello, necesitarás un pulgar biónico. Haz girar el analógico tan rápido como puedas, para que tu personaje pedalee más rápido.



¿Dónde está la bolita?

● Una versión marionesca de un juego muy popular en las calles de la gran ciudad. Aquí, al menos, tienes alguna oportunidad de ganar.

● En primer lugar, no es tan difícil como parece. Tienes que vigilar adónde van las monedas y cómo se mueven las tortugas. Trata de mover la cabeza en sentido circular, para ver en todo momento cuál es el caparazón que oculta el tesoro; no te será fácil seguirlo. Cuando se detengan (y tu personaje salte), tienes que caer sobre el caparazón que esconde el oro.



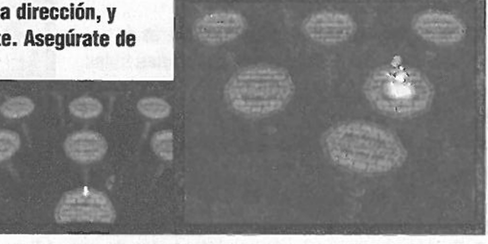
Máquina de monedas

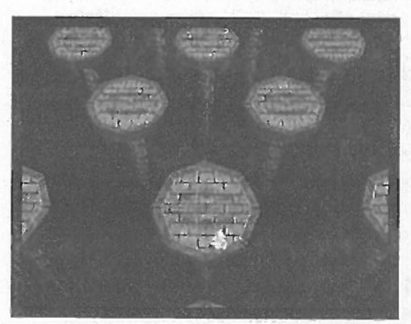
Por extraño que parezca, los jugadores controlados por el ordenador siempre sacan una fila de tres. Tienes que dar en el bloqueo para detener la máquina. Si te sale una fila de tres cofres o sombreros, recibes mucho dinero. Parece que todo depende de la suerte, pero nosotros hemos ganado mucho dinero con tres rápidos saltos. Inténtalo.

El balanceo de las torres

● ¿Una serie de plataformas que se desploman? ¿De qué nos suena eso?

● Ve hasta el borde de una plataforma para hacerla caer en esa dirección, y luego pasa a la siguiente. Asegúrate de recoger las monedas esparcidas por ahí. Tienen un valor incalculable en los últimos turnos.





Garrotazo a la planta

● Golpea plantas, gana monedas. Cuantas más Plantas Piraña aplastes, más monedas vas a recibir.

● Brillará un punto de luz en cada uno de los tubos de desagüe y, luego, saldrá de él una planta. No las pierdas de vista y golpéalas cuando aparezcan.

● El Goomba Stomp (consistente en rebotar sobre varios enemigos sin tocar el suelo) es bastante difícil en este nivel, pero no imposible. Te ahorrará mucho tiempo y te permitirá ganar más dinero.

DOS VS DOS (2 vs 2)



Carrera en bobsleigh

● Viene a ser una nueva versión del Tobogán Melocotón de *SM64*. No nos quejamos, porque ésa era una parte del juego excelente. Vira a izquierda o derecha al inicio para mandar a tus oponentes contra el muro. Así podrás ir en cabeza. También lo puedes conseguir mediante saltos.

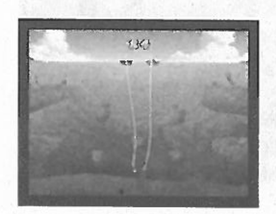
● Frena del mismo modo que en *1080º* (Abajo+Atrás en el analógico), pero procura que la desaceleración se mantenga en el mínimo.

● Recuerda que debes ir hacia la salida en ángulo recto (si no, irás a dar en la pared, ¿lo ves?).



Bombacesto

● Tienes que correr al otro extremo del patio, saltar y arrojar la bomba para dejar al descubierto el cofre del tesoro oculto. Si estás en apuros, puedes ignorarlo, pero nosotros preferimos driblar a los demás personajes y avanzar hacia la gloria.



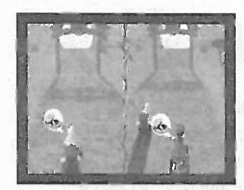
Buceo en mares profundos

● Bucea y alcanza el gran cofre del fondo antes que tus rivales.

● Los cofres que se encuentran a mayor profundidad contienen más monedas. Por tanto, son los primeros que tienes que recoger.

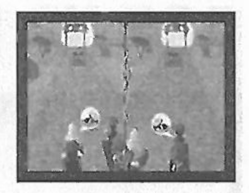
● En la barca: tan pronto como tu compañero haya recogido el cofre, haz girar el stick analógico, tan rápido como puedas, para subirle. Procura que el cable siempre esté tirante; no aflojes en ningún momento.

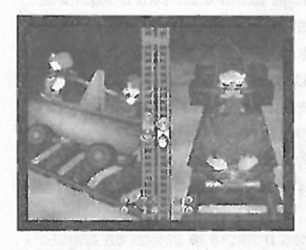
● Acuérdate de mover la barca en la misma dirección que tu buceador, para que él/ella pueda llegar al siguiente cofre. También puedes chocar deliberadamente contra la barca de tu rival, para que su buceador quede atrapado bajo una roca y se ahogue.



La marcha del desierto

● Empieza con el pie derecho y dale ritmo (derecha, izquierda, derecha, etc.) ¡Es fácil!





El desmadre de la vagoneta

● Tienes que tomar las esquinas con tanta velocidad como puedas sin que la carretilla se salga de la pista. Para conseguirlo, tienes que inclinarte en la dirección de la curva con el stick analógico. Así, por ejemplo, si encuentras un recodo que gira a la derecha, tienes que tirar del stick hacia la derecha.

● Si tus rivales tienen la (des)gracia de caerse de la pista, no hará falta que vayas tan rápido en las curvas, ¿vale?

UNO VS TRES (1 vs 3)

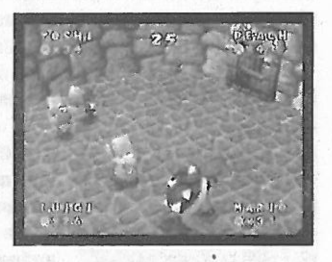
A peseta por golpe

● Como Bowser

Agrupa a tus rivales y corre en círculos para evitarlos. Si tienes que evitar problemas, salta.

● Con un martillo

Si así lo prefieres, mantente alejado de la acción y recoge las monedas que caigan por la sala.





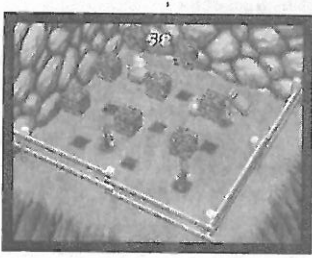
● Por otra parte, vale la pena recordar que el jugador que lleva el traje de Bowser no puede saltar dos veces seguidas, a causa del peso. Engáñalo/la para que salte y dale con el martillo cuando llegue al suelo.



La bolera

- Si haces de bolo, salta a la baranda lateral y quédate allí.
- Si lanzas la bola, procura que no dé vueltas sobre sí misma, porque luego tendrás problemas para recobrar el control. Y apártate de las barandas laterales.
- Trata de golpear los bolos desde un ángulo con el que puedas derribar el máximo número posible (recuerda que los oponentes valen cinco monedas).
- Si quieres arriesgarte, trata de hacer rebotar la bola en las paredes laterales, al final de la pista.

Abajo con el bloqueo monetario

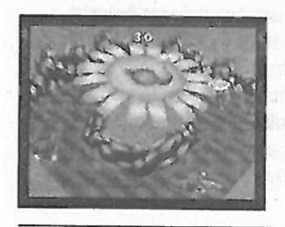


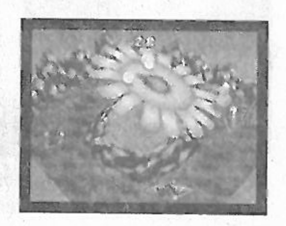
- Tienes que golpear los bloques (puedes saltar o emplear el martillo) y hacerte con las monedas que caigan.
- Pulsa B para atacar a tus competidores si osan acercarse demasiado. Sobre todo, si los dos tratáis de conseguir la misma moneda.
- Cuando golpees un bloque, apunta hacia uno de los límites de la zona de juego. Así, la moneda rebotará y caerá delante de ti.

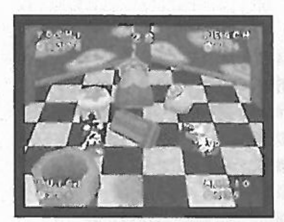


Una ducha de monedas en flor

- Cuando estés en la flor, muévete hacia las sombras, para que las monedas caigan sobre ti.
- Si ves que caen monedas por el borde, inclina la flor, para que vengan hacia ti.
- Cuando estés en una barca, vigila las monedas que ruedan hacia los pétalos. ¡Si crees que pueden caer, dale al remo!







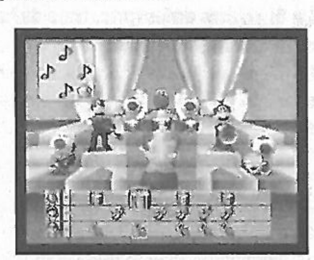
El juego de la grulla

● Cuando actúes como grulla y tu sombra esté sobre tu objetivo, pulsa A para atraparlo. Luego, pulsa repetidamente A para retenerlo hasta que llegues a la cañería.

● ¡Si logras dejar caer a alguno de tus competidores en la cañería, te quedarás con la tercera parte de sus monedas!

● Si actúas como muñeca, pulsa A tan rápido como puedas cuando te capturen, para quedar libre. ¡Si no lo haces, perderás monedas!

El quiosco de Mario



● Instrumento

Mira las notas musicales que se encuentran al fondo de la pantalla. Cuando el marcador pase por encima, pulsa A para interpretarlas. Si lo haces bien, el público te arrojará monedas. Y si no, te tirarán de todo.

● Director de orquesta

Para dirigir, tienes que mirar atentamente el ejemplo de la esquina izquierda superior y luego imitarlo.



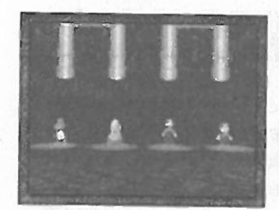
La persecución de la piraña

● Patinemos

¡Pulsa B tan rápido como puedas! Es tu única oportunidad de escapar de la Planta Piraña. Si te atrapa, una buena parte de esas monedas que has ganado con tanto esfuerzo pasarán a otros jugadores. ¡Sería un desastre!

● Si hallas obstáculos en tu camino, pulsa A para saltar sobre ellos antes de seguir machacando los botones. Ten cuidado, sobre todo, con algunos árboles que caerán enfrente de ti. Sólo tienes un momento para reaccionar antes del choque.

● Cuando estés en la nube, sincroniza los golpes en el suelo, para que no coincidan con los saltos de los demás jugadores. Tienes que provocar una lluvia incesante.



El laberinto de cañerías

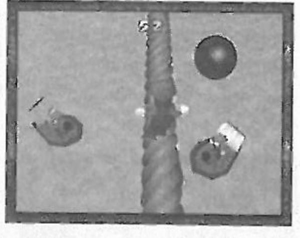
● Es extremadamente difícil descubrir el sitio por donde hay que dejar caer el cofre para que salga por la cañería correcta. Sube hasta arriba, empezando por la posición de tu jugador, y recuerda que el cofre girará en cada bifurcación.

● Si todo este trabajo te parece excesivo, siempre te queda el método científico: "Pito, pito colorito..."

La batalla del remo

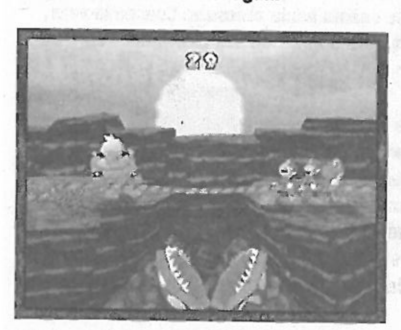
● Tu objetivo es empujar a tus rivales hasta la orilla, de tal manera que los Shy Guys los puedan alcanzar con sus lanzas y quitarles algunas monedas (que serán para ti). Para remar con fuerza, tienes que hacer girar con rapidez el analógico. Pero acuérdate de trazar círculos completos; si no, acabarás en la orilla.

En la cuerda floja



● Si andas por la cuerda floja, no te detengas en ningún momento. Procura mantenerte en el centro, para que no te caigas antes de tiempo.

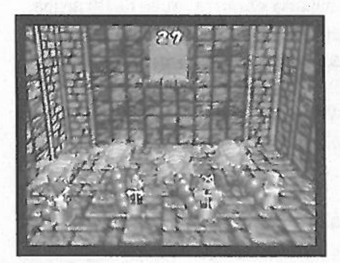
● Si estás en la barca, sitúate en el área superior de la pantalla, a la izquierda o la derecha de la cuerda, y haz girar levemente la embarcación, para que el cañón pueda apuntar a su objetivo. Tendrás que afinar repetidamente la puntería, pero si otros colegas piratas también disparan a la cuerda, el personaje que ande sobre ella acabará en el agua.



Tira de la cuerda

● Este subjuego se halla entre los más difíciles e irritantes de *Mario Party*. No importa con qué bando luches; parece imposible ganar. Haz girar el stick tan rápido como puedas y reza para que tus rivales cometan alguna estupidez.

CUATRO JUGADORES (4p)



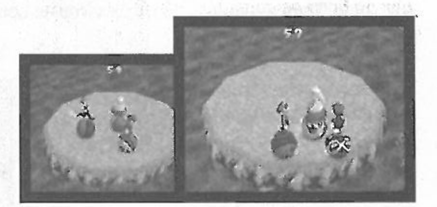
Hasta que estalle el balón

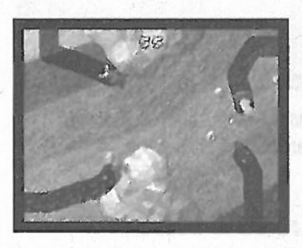
● Aquí, la clave del éxito radica en el ritmo. Bombear, bombear y bombear. Procura introducir mucho aire cada vez que bombees; mejor eso que bombear con poca fuerza y muy seguido.

El pelotazo

● Controla el impulso. Fácilmente podría hacerte salir de los límites.

● Aguarda a que alguien se lance contra ti y, entonces, apártate y déjalo que caiga en el mar.





Tesoro oculto

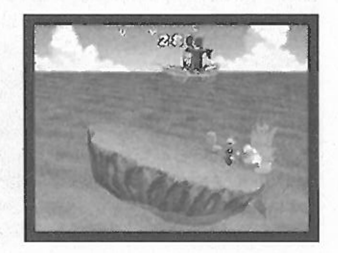
● Pulsa A con toda la rapidez de que seas capaz y desplázate simultáneamente hacia el centro.

● No pierdas de vista a los otros personajes, porque frecuentemente muestran una flecha que señala hacia el tesoro. Cuando la veas, empieza a cavar en esa dirección.

¡Bomba va!

● Atención a las sombras, porque te indicarán el sitio en el que cae la bomba.

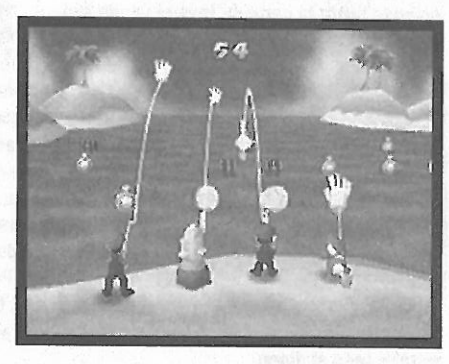
● Salta antes de que las balas de cañón golpeen la isla, pero asegúrate de tomar ciertas distancias, porque la explosión podría hacerte caer al agua.



El derrumbe de la montaña de cajas

- Parece ser que el mejor sitio es el centro. Una vez hayas hecho caer el primer montón de cajas, puedes empezar con el siguiente.
- Golpea, aporrea y DESTRUYE. Tan simple como eso.

Lanzamiento de anzuelo



- Se te presenta una gran oportunidad de ganar dinero. Sólo tienes que sacarlo del mar. Basta con que sepas manejar el analógico (y moverlo en el momento oportuno). Así, con un buen empujón al analógico echarás el anzuelo muy adentro, donde flota la última fila de cofres del tesoro. Trata de dirigir el lanzamiento hacia el punto adecuado; basta con que tires del analógico para que el anzuelo caiga al agua.
- Dale vueltas al stick para recoger el sedal; de nada te valdrán tus capturas mientras no las tengas en la orilla.

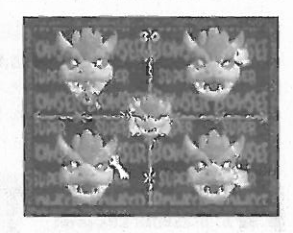
A por los bloques de monedas

- Los expertos en *Mario* no van a tener problemas con este subjuego. La clave para conseguir el máximo número posible de monedas consiste en sincronizar bien el ritmo de los saltos. Pulsa A en el momento de llegar al suelo, y así saltarás de nuevo y conseguirás otra moneda.
- Cuando veas a uno o dos personajes bajo alguno de los bloques, puedes recurrir a un truco muy astuto para llevarte todas las monedas: corre hacia ellos y pulsa A para saltarles a la cabeza. ¡Durante el salto, utiliza el stick analógico para situarte debajo del bloque y llevarte las monedas!

El cortador loco

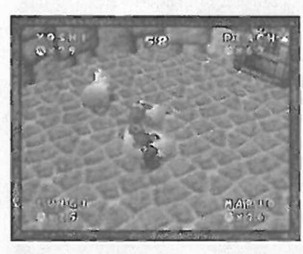
- El secreto para obtener una puntuación elevada consiste en quedarse lo más cerca posible de la línea. Es lógico, aunque también debes saber que se pierden más puntos saliéndose de la línea que metiéndote dentro la imagen. Ten cuidado.

Hazte un lifting



● Sigue el ejemplo atentamente y, para evitar errores, mueve el stick muy lentamente cuando tires de la piel.

● Si quieres deshacer alguno de tus cambios, muévete hasta la parte de la cara donde has fallado y pulsa B.



La bolsa o la bolsa

● Si logras acorralar a alguien contra los bordes de la pantalla, podrás despojarlo repetidamente de su dinero, y difícilmente logrará escapar.

● Si te ves persiguiendo a alguien en círculo, trata de cambiar de dirección e interceptarlo. Pero si descubres que te persiguen a ti, trata de guiar a tu enemigo hacia otro personaje, o de reducir el círculo, para ponerte a sus espaldas y quitarle todo el dinero.

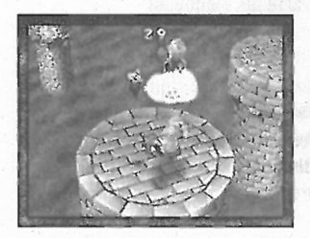
La comba loca



● La cuerda se acelerará a medida que saltes. Cuando llegue a los 15/20, tendrás que contentarte con saltos no tan largos, más rápidos, para aterrizar antes y poder estar listo para el siguiente salto.

La bomba caliente

● Cuando tengas la bomba en las manos, aguarda a que vaya a estallar. Entonces, pásasela a otro personaje (si puede ser, a Mario). Pero no esperes demasiado...



La caída del martillo

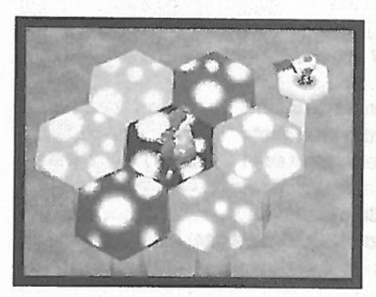
● Vigila al Hermano del Martillo. Cuando te arroje algo, corre hacia las sombras y salta para apoderarte del proyectil.

● No trates de luchar contra los demás personajes. No podrás vencerlos, y los efectos del golpe en el suelo se prolongan demasiado.

Cuidado con la llave

● Si vas a pasarle la llave a otro personaje, asegúrate de apuntar bien. ¡Si no, todos la perderéis!

● Haz entrar a uno o dos de los Spiked Bowsers, y luego adelántalos a la carrera, salta sobre el bidón de petróleo y abre la puerta.



Setas flotantes

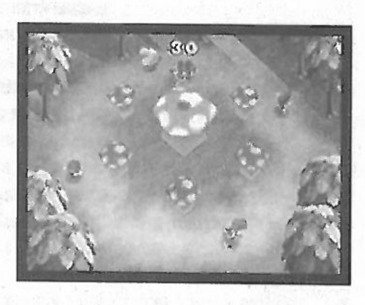
● En este juego crecen varios tipos de setas de colores, pero todos ellos, menos uno, se hunden cada vez que Toad levanta una de sus banderas. El color de la bandera indica qué seta aguantará en su lugar mientras las otras se hunden, y tú tienes que ponerte sobre ella.

● Una buena manera de molestar a tus rivales consiste en saltar sobre su cabeza mientras aguardan a que Toad levante la bandera. ¡Pero, en cuanto lo haga, tienes que correr hacia la seta correcta, si no quieres que los Bloopers te arrastren al fondo del mar!

Setas Musicales

● Se parece al juego de las sillas en el que tienes que seguir la música hasta que se detenga. Aquí, todo el mundo tiene que bailar alrededor de un hongo gigante.

● Hay que estar preparado, porque la música se detendrá en cualquier momento y tendrás que correr para llegar el primero al cofre. Puedes utilizar una de las setas más pequeñas como escalón.



La plataforma del peligro

● No saltes precipitadamente, porque tal vez no llegues a la siguiente plataforma.

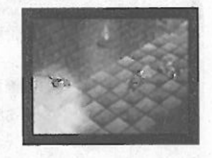
● No temas saltar delante de los otros jugadores para llegar primero a las monedas. Esta jugada produce una especial satisfacción cuando son ellos los que no saltan a tiempo y caen entre las plataformas.

La carrera de la bombilla

● Tienes que llevar la bombilla hasta la máquina que se encuentra al otro extremo del pasillo, para que los fantasmas desaparezcan. Sólo lo conseguirás si juegas en equipo.

● Cuando tengas la bombilla, quédate cerca del resto del equipo, para que puedan protegerte de los Boos.

● Si quieres pasarle la bombilla a otro jugador, tendrás que acercarte, porque no puedes correr el riesgo de que se rompa.



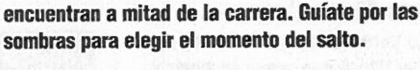
● Si no tienes la bombilla, sigue de cerca a quien la lleve, para defenderlo contra los Boos que lo ataquen. Los Boos suelen aparecer en el extremo superior de la pantalla y en la pared de ladrillo de la izquierda. Tienes que estar preparado para atacar en cuanto los veas.

● Si uno de los jugadores cae en las garras de un fantasma, lo liberarás con un simple puñetazo.

Fuga en monopatín

● Dale la vuelta al pad y pulsa B. Detente sólo para pulsar A y saltar sobre los Thwomps. Ganar esta carrera es muy difícil.

● Acuérdate de saltar para recoger uno de los sacos de dinero que se



encuentran a mitad de la carrera. Guíate por las sombras para elegir el momento del salto.



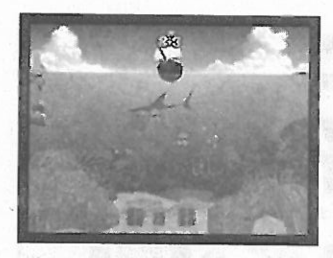
Te lo dice un Shy Guy

● Lo mejor es que esperes un poco más de lo habitual para enarbolar la bandera. ¡Así, no caerás víctima de ninguno de los trucos del capitán! De todos modos, el juego se acelera hacia el final, y si no eres capaz de seguirlo, puedes acabar flotando a la deriva.

La carrera de las vagonetas

● El objetivo parece muy simple: vencer a tus competidores en una carrera. Pero no va a ser fácil. Tienes que empujar el analógico con fuerza para acelerar en los trechos rectos, pero con suavidad en las curvas. Los neumáticos echan humo cuando la velocidad es excesiva. Si te quedas en el carril exterior, podrás tomar las curvas a mayor velocidad, aunque esa ventaja no es siempre decisiva.

● Si empujas con fuerza el analógico antes de que el juez dé la señal de salida, no lograrás mantener el control, darás unas cuantas vueltas y perderás unos momentos preciosos.

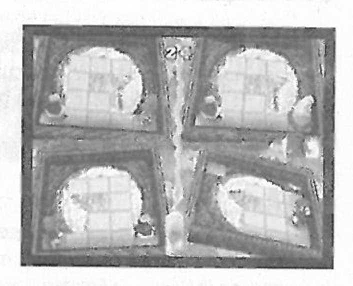


A la busca del tesoro marino

- Trata de subir y bajar nadando pór los márgenes de la pantalla. De esta manera evitarás con mayor facilidad a los tiburones y los Bloopers.
- Si quieres arrebatarle algún tesoro a uno de tus oponentes, arrójale contra un enemigo. Así, cuando dejen caer el cofre, puedes recogerlo.

Una alegre competición

- La meta del juego consiste en quitar todas las piezas del tablero hasta dejar la imagen al descubierto. No parece muy difícil.
- Corre a las cuatro esquinas del tablero para quitar las piezas exteriores. Luego, corre sobre el tablero para que se incline hacia un lado y las otras piezas caigan. Es muy fácil.



SOY EL MEJOR

Algunos juegos de *Mario Party* invitan a jugar una y otra vez, aunque sólo sea para restar algunos segundos de tu último récord. Por supuesto que tendrás que empezar por comprarlos en la tienda. Sólo después batirás récords. Pero no cuestan más dinero del que valen. Éstas son las mejores puntuaciones que hemos obtenido en algunos de los juegos. ¿Te animas a superarnos?

- Carrera en bobsleigh: 1' 01" 70

- El desmadre de la vagoneta: 0' 35" 20

- Una vez adquirido el Mecha Fly Guy, lo encontrarás en la casa de los minijuegos, sobre la mesa. Para darle cuerda, tienes que hacer girar el stick analógico, tan rápido como puedas, durante diez segundos, y luego ver cómo vuela por la habitación. Por ahora, hemos conseguido el récord de 40 rotaciones en 0' 05" 76. A ver si puedes hacerlo mejor...

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

NIVEL 1: PUERTO DE BADIA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- Activar tres faros luminosos
- Rescatar a cuatro niños

ÁREA 1

- Bucea en el área de los muelles y recoge los objetos sumergidos.
- Sube por la rampa, por los muelles, hasta el tonel, y localiza la habitación con la Cámara de la Célula de Energía. Luego tendrás que volver aquí.
- Haz estallar el tonel con una flecha y entra por la nueva abertura.
- Sube por la escalerilla y sigue hasta que encuentres la Célula de Energía.
- Ve a la habitación siguiente, la del Portal, y salta a la otra.
- Salta sobre la escalerilla rota y recoge la pistola.
- Regresa a la Cámara de la Célula de Energía y usa la Célula de Energía para activar el primer faro luminoso.
- Regresa el Portal Dimensional y desplázate hasta el área 2.

ÁREA 2

- Recoge los iconos de salud de la pasarela.
- Salta de la pasarela y entra en la habitación siguiente. Mata al Raptoide.
- Recoge la llave del Nivel 2 y avanza a la habitación siguiente matando Raptoides.
- Recoge la siguiente fuerza vital en la pasarela.
- Dispara al tonel para abrir un boquete en la pared y entra a recoger la pistola.
- Ignora al Endtrail de la habitación siguiente, salta al agua y nada por el túnel.
- Sal del agua por la rampa y conmuta el interruptor. (Vigila que ningún Raptor te ataque por detrás.)
- Sube por la escalerilla y avanza por la pasarela. Mata al Endtrail por el camino.
- Conmuta el interruptor y avanza hasta la escalerilla siguiente.

• Conmuta el interruptor siguiente y entra en la habitación donde se halla la primera niña presa.
• Rodea la habitación hasta llegar a la puerta trasera y sube hasta arriba.
• Conmuta el interruptor y ve a la puerta opuesta, donde encontrarás munición.
• Vuelve hasta la niña y rescátala.
• Regresa a la pasarela y baja hasta la puerta abierta.
• Entra en la habitación y pasa al Área 3.

ÁREA 3

• Entra en la gran área de tu derecha y conmuta el interruptor de manivela.
• Vuelve al área cubierta de escombros y entra por la puerta, ahora abierta.
• Sigue el rastro de iconos de fuerza vital y mata al Endtrail que se encuentra a su extremo disparando desde la entrada.
• Sube por la escalerilla y usa el interruptor cuando llegues arriba.
• Salta a la nueva habitación y pasa a la escalerilla siguiente.
• Pulsa el interruptor para abrir la puerta que a mano izquierda al entrar.
• Sube por la rampa y salta en diagonal. Podrás recoger la Ultra Salud.
• Regresa a tu posición original, pasa de largo ante la escalerilla y ve a la entrada siguiente para recoger la Pistola y las balas.
• Salta sobre el bloque para llegar hasta la escalerilla rota y la salud.
• Baja de un salto y sigue el corredor hasta el astillero.
• Gira a la derecha y busca la escalerilla. Encontrarás más reforzadores.
• Arroja una flecha desde lo alto de la escalerilla, hacia los toneles de la torre de vigía. Obtendrás más reforzadores.
• Baja de un salto y avanza hacia la niebla y hacia la Escopeta flotante.
• Ve hacia la izquierda, hasta el siguiente embarcadero y sube al barco.
• Dispara al tonel de la pared. Abrirás un nuevo boquete.
• Recoge la Célula de Energía en esta área abierta y déjala en la Cámara de la Celda de Energía, en lo alto de las cajas, cerca de la parte frontal de la embarcación. Se activará el segundo Faro Luminoso.
• Bucea y recoge un icono rojo de Fuerza Vital.
• Recoje los dos iconos de Fuerza vital que hay tras las puertas y teletransportate.

ÁREA 4

• Ve al embarcadero, trepa por la primera escalerilla, recoge el reforzador de salud y dispara contra las redes para conseguir más reforzadores.
• Trepa a la siguiente embarcación para obtener más reforzadores.
• Salta, conmuta el interruptor en lo alto de la rampa, camina hasta la habitación que verás enfrente y, una vez allí, pulsa el interruptor.
• La puerta que se encontraba detrás, a la derecha, se ha abierto. Entra y

dirígete hacia las cajas de la derecha.
• Activa el Faro Luminoso al lado de la caja pequeña.
• Dispara contra los toneles para abrir un camino, recoge los reforzadores y avanza por el corredor.
• Recoge el reforzadore de salud en el extremo superior de la rampa y camina hasta el puente para recoger la Escopeta.
• Utiliza el Punto Salvar, activa el interruptor, vuelve hacia atrás y salta desde el puente, sobre las cajas, para llevarte los iconos rojos de Fuerza Vital.
• Entra en el túnel, trepa por la escalera, conmuta el interruptor y salta al otro lado.
• Busca a la niña enjaulada, derrota a los guardias que la vigilan y rescatala.
• Vuelve sobre tus pasos, busca los toneles que contienen reforzadores y regresa al Área 2 por el Portal Dimensional.

REGRESO AL ÁREA 2

• Entra al Área 4 por el Portal.

ÁREA 4

• Al hacer estallar el tonel, descubrirás salud extra.
• Recoge los reforzadores de las casas, ve a la fuente a buscar seis cartuchos para la Escopeta y sigue el rastro de iconos de Fuerza Vital hasta la escalerilla.
• ¡Dispara a todas las gaviotas que se encuentran sobre el área de la fuente para abrir la puerta secreta en lo alto de la escalerilla!
• Ve al tejado, recoge los reforzadores y regresa por la escalerilla hasta el corredor a oscuras.
• Activa el Portal Dimensional Talismán. Sólo tienes que pulsar el botón que se encuentra al otro lado. Entra por el Portal para recibir instrucciones.
• Entra por la puerta que queda a la izquierda del interruptor del Portal y pasa a la sección siguiente.
• Recoge los reforzadores en la parte posterior del edificio, pasa de largo ante los toneles y abre la puerta con el interruptor de la derecha.
• Recoge el Arco Tek y las flechas, y dispara contra el Endtrail.
• La puerta siguiente no se abrirá hasta que hayas matado a los francotiradores.
• Aún no puedes llegar hasta la Llave Primagen que ves desde aquí.
• Regresa al primer edificio y trepa por la escalerilla. Encontrarás reforzadores.
• Baja y sigue los iconos amarillos de Fuerza Vital hasta la sección siguiente.
• Recoge los iconos amarillos de Fuerza Vital en la parte posterior del edificio y muévete hasta la Salud azul que flota cerca del reborde.
• Mira abajo y activa el interruptor que abre una puerta en la cascada. Aquí encontrarás una llave del Nivel 3.
• Recoge la llave, desplázate hasta el Punto para Salvar tu partida y teletranspórtate hasta el Área 5.

ÁREA 5

• Recoge el Arco Tek y explota el tonel. Así abrirás un hueco en la pared.
• Los reforzadores que encuentres te bastarán para reaprovisionar tu arsenal.
• Trepa por los escombros y salta a la escalerilla rota. Conmuta el interruptor que hallarás en lo alto.
• Baja de un salto a la izquierda, entra por la puerta abierta y llévate la Escopeta.
• Pulsa el interruptor de la izquierda para hacer descender las dos tablas por las que se accede al interruptor siguiente.
• Las paredes a la derecha e izquierda de la habitación han quedado abiertas. Recoge el reforzador de salud y conmuta el interruptor.
• Avanza por la tabla, pulsa el interruptor de la jaula y rescata a la niña.
• Regresa al estanque y bucea. Hallarás reforzadores de salud.
• Conmuta los interruptores a ambos lados del estanque. Se abrirá una puerta tras la cascada. Por ella accederas al Portal del Área 6.

ÁREA 6

• Dirígete a la casa que está delante, pulsa el interruptor y sal por la esquina derecha de la sección.
• Sigue los iconos de Fuerza Vital y avanza hasta la puerta del fondo, enfrente del edificio.
• Conmuta el interruptor que encontrarás aquí, sal de la casa y mira a la derecha; verás la puerta abierta en lo alto de la rampa.
• Sube por la rampa y teletranspórtate al Área 7.

ÁREA 7

• Camina hasta el final del corredor, salta encima de la casa, date la vuelta y pulsa el interruptor.
• Salta del tejado y llévate los reforzadores (dispara contra los cofres del extremo de las camas), y recoge los iconos amarillos de Fuerza Vital.
• Conmuta los interruptores en la habitación del Raptor. El izquierdo abre la puerta de su lado; el derecho, una puerta de acero al final de la sección.
• Acércate a las cajas del rincón, salta encima para pulsar el interruptor, baja y dirígete a la nueva entrada que se ha abierto detrás de las cajas.
• Baja por la escalerilla hasta la niña enjaulada.
• Entra por la puerta del fondo, ve por la primera pasarela, dirígete a la izquierda y entra por la puerta siguiente.
• Ve a la derecha y salta a la escalerilla rota para llegar hasta la niña.
• Avanza por la tabla hasta la habitación siguiente, ve por el corredor, pulsa el interruptor de la caja, rescata a la niña y salta al fondo. Busca el Portal Dimensional. Te llevará de nuevo a lo alto de la escalerilla.

• Ve al corredor de la esquina, conmuta el interruptor y entra por la puerta abierta.
• En lo alto de la rampa, pulsa el interruptor. Vuélvete y encamínate al Portal Dimensional que conduce al Área 8.

ÁREA 8

• Dobla la esquina, entra en la habitación y conmuta el interruptor: se abrirá la pared. Trepa en busca de reforzadores.
• Sal de la habitación, baja de un salto, dobla la esquina y conmuta el interruptor para abrir la puerta de acero.
• Pulsa el interruptor y ve a la habitación oscura. Acaba de abrirse una puerta.
• Pulsa el interruptor que encontrarás detrás de la estantería, márchate y ve hacia la escalerilla a recoger reforzadores, así como la llave del Nivel 2.
• Entra en la habitación que ha quedado abierta y pulsa el interruptor. Se abrirá una puerta abajo, a la izquierda, por la que vas al Portal Dimensional del Área 9.

ÁREA 9

• Ve a las cajas de la esquina, pulsa el interruptor y llévate los reforzadores.
• Usa el Punto Guardar al extremo del corredor. Luego, sigue adelante.
• Avanza por la pasarela, recogiendo iconos de Fuerza Vital y, cuando llegues al final, salta al camino de abajo.
• Cuando se acaben los iconos de Fuerza Vital, prepárate para correr tan rápido como puedas a la siguiente sección.
• Dispara a los dos Endtrails para abrir la gran puerta de acero, al extremo inferior de la escalerilla, y conseguir la Ultra Salud.
• Entra por la primera puerta a la izquierda, y luego por la primera puerta a la izquierda, y recorre la pasarela para recoger el reforzador de Salud azul.
• Avanza por la pasarela y recoge toda la serie de iconos de Salud amarillos.
• Baja de un salto, conmuta el interruptor en lo alto de la escalerilla, a la izquierda, y recoge la llave del Nivel 3 y los reforzadores.
• Baja por la otra escalerilla, avanza por el pasillo y pulsa el interruptor en lo alto de la escalerilla, a la izquierda.
• Ve hasta la otra escalerilla, avanza por el corredor, recoge la escopeta en el puente y sigue hasta el canal sin agua.
• Baja y ve a la izquierda siguiendo los iconos amarillos de Fuerza Vital.
• Ve a la escalerilla de la izquierda y pasa por el puente de piedra.
• Las habitaciones al inicio de las dos rampas tienen interruptores. Púlsalos y sube por la escalerilla hasta encontrar una llave de Nivel 3.
• Sal de las habitaciones y ve hacia las puertas que se acaban de abrir. Utiliza el interruptor para abrir la última puerta.
• Sigue los iconos amarillos de Salud hasta el Portal Transportador.

EL PORTAL TRANSPORTADOR

• Antes de entrar en el Portal Transportador, haz acopio de munición y salud.
• Baja hasta la repisa de manera y pulsa el interruptor de energía. Luego, trepa por la escalerilla para entrar.
• Llévate la pieza del Arma Nuclear y derrota a los cuatro atacantes del Portal Transportador.

REGRESO AL ÁREA 9

• Regresa al canal seco. En su extremo encontrarás interruptores que abren la puerta que conduce al Tótem de Protección.

TÓTEM DE PROTECCIÓN

• Tu tarea consiste en defender el Tótem. El indicador verde registra el estado de salud del Tótem y el rojo, el número de enemigos que va a venir.
• Si el indicador rojo alcanza el cero y el indicador verde del Tótem aún conserva puntos de salud, puedes dar la misión por terminada.

PUNTO DE PARTIDA

• Guarda tus progresos.
• Ve al centro y toca las piedras para abrir el Nivel 2.

NIVEL 2: RIO DE ALMAS

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

• Destruir dos Puertas Alma
• Destruir a las tres Hermanas de la Desesperación

ÁREA 1

• Monta en el dinosaurio y dirígelo hacia la derecha.
• Al otro lado de la esquina hay un atajo secreto. Usa la artillería para abrirlo (el botón de salto disparará la otra arma del dinosaurio).
• Justo enfrente encontrarás otra habitación con munición y reforzadores de salud. Desde el primer túnel, destruye las torretas de artillería y localiza otra en una grieta de la pared. Detente en la entrada y mira hacia arriba. Verás un lanzamisiles. Para abrir la puerta, tienes que destruirlo.
• Dispara a los toneles y torretas de la sección siguiente. Avanza hasta la

abertura entre las rocas y destruye dos lanzamisiles altos. Así podrás cruzar el puente. En el siguiente túnel, busca una grieta en la pared. Hazla saltar por los aires y hallarás reforzadores de salud. Deja atrás el bloqueo y avanza por el túnel hasta los dos lanzamisiles del final. Tienes que destruirlos con el cañón de fuego rápido. Ve por el puente hasta la prisión, bájate del dinosaurio y sube por la escalerilla hasta el Punto para Guardar tu partida.

ÁREA 2

• Recoge el Arco Tek y emplea la Pistola para disparar al interruptor desde lejos y hacer que se levante el puente.
• Pasa por el puente, vuélvete a la derecha, dispara contra el tonel y sube por la escalerilla que habrá quedado al descubierto. Hallarás reforzadores de salud.
• Mira al otro lado y haz explotar el tonel para abrir una nueva sección.
• Sube por la escalerilla hasta los iconos de Fuerza Vital y la Espada de Guerra.
• Retrocede por el puente hasta el patio.
• Ve al túnel y avanza hasta el siguiente. Recoge munición por el camino.
• Avanza hasta la abertura entre las dos paredes, ve a la derecha por el reborde y sube por la escalerilla para recoger el reforzador de salud.
• Baja de un salto y recoge un icono rojo de Fuerza Vital. Luego, ve a la izquierda, hasta la escalerilla. Dispara al interruptor de la pared para bajar el puente siguiente y entra por el Portal Dimensional que te llevará al Área 3.

ÁREA 3

• Baja al piso inferior, ve a la izquierda, hacia los iconos de Fuerza Vital, y vuélvete a la derecha. Busca la llave del Nivel 4. Vuelve sobre tus pasos. Tienes que encontrar un reforzador de Salud. Si disparas a los Endtrails, el puente bajará. Crúzalo, ve a la izquierda y baja por la rampa.
• Baja de un salto al césped y destruye el tonel para abrir un nuevo camino.
• Entra por el boquete y sube por la siguiente escalerilla. Encontrarás Salud roja. Luego, sigue hasta el tonel siguiente. Dispara contra el tonel. Quedará un interruptor al descubierto. Úsalo para abrir la puerta que lleva a la izquierda.
• Dispara contra el interruptor desde cierta distancia. El puente bajará y podrás avanzar hasta otro Portal.

ÁREA 4

• Dirígete al Punto para Guardar tu partida y dispara de inmediato al Endtrail, a fin de evitar la llegada de un Endtrail oculto.
• Sube por la rampa y gira a la derecha. Ve hacia los iconos de Fuerza Vital.
• Sube por la escalerilla hasta el patio y conmuta el interruptor en lo alto de la rampa. Vuélvete a la izquierda y recorre la pasarela hasta encontrar otro interruptor. Púlsalo. Vuelve sobre tus pasos hasta la derecha de la rampa, donde

está la puerta abierta, y sigue hasta el Portal Transportador y el interruptor que levanta la reja de las paredes de la fuente.

• Regresa a estas habitaciones y recoge las Llaves de Puertas, que tendrían que estar colocadas en su sitio, en lo alto de la rampa. Una vez la puerta esté abierta, usa el interruptor que se encuentra a la izquierda de la fuente, salta sobre las cajas y usa el interruptor del Portal Transportador. Luego, dirígete al Portal mencionado y entra.

PORTAL TRANSPORTADOR

• Toma la rampa de la izquierda, dispara contra el Centinela y sube por la escalerilla hasta la válvula de la cañería. Repite el mismo movimiento en la rampa de la derecha. Trepa por la rampa hasta que la puerta se cierre. Sigue por la pasarela en busca de munición y salud.

• El jefe de esta sección es el temido Lord Flesh. El arma más efectiva contra él es la escopeta. Derrota al jefe y recoge el arma.

REGRESO AL ÁREA 4

• Dirígete al Portal Dimensional del Área 5.

ÁREA 5

• Ve a la izquierda, baja del tejado y recoge el reforzador de salud. Esta posición es ideal para disparar.

• Dispara a todos los toneles, ve a la derecha y conmuta el interruptor para acceder al pasillo que conduce al patio. Ahora existe una puerta que lleva hacia arriba. Entra por la puerta que encontrarás primero, cruza el puente y avanza hasta el final del corredor, donde encontrarás el Mag 60. Vuelve sobre tus pasos hasta la puerta que se hallaba a la derecha.

• Sube sobre la caja y recoge el reforzador rojo de Salud. Vuelve a saltar al reborde y sigue hasta el patio del templo.

• Dirígete a la entrada del templo, cruza el puente, conmuta el interruptor y regresa al templo para entrar por la puerta que se habrá abierto.

• Pulsa el interruptor en el interior del templo, sal y vuélvete a la derecha. A la derecha, delante del reborde, hay un icono amarillo de Fuerza Vital.

• Baja a la azotea para recoger iconos de Fuerza Vital y regresa por el boquete que tú mismo has abierto. Dirígete al puente levadizo y dispara contra el interruptor para bajarlo. Atraviésalo, pulsa otro interruptor para abrir otra puerta y entra en el área siguiente, donde se halla el templo.

• Vuélvete hacia la izquierda y.sube por la rampa. Deja el fuego atrás, hasta llegar a la puerta grande. Entra y ve hasta la habitación de abajo.

• La primera Puerta Alma se encuentra aquí (junto con una cantidad indeterminada de munición). Dispara repetidamente contra la puerta hasta que

estalle. Ignora a los enemigos no muertos.

• Regresa al fondo de la habitación para recoger los reforzadores y ve a la habitación de la derecha, donde se encuentra el Portal Dimensional 6.

ÁREA 6

• Elige cualquiera de las dos rampas y ve hasta el claro para recoger el icono de Salud. Ve por la derecha hasta la esquina. Encontrarás una puerta. Entra por ella y sigue por una rampa. Avanza por la pasarela hasta el interruptor del escalón y entra por la puerta que se abrirá.

• Sigue por el túnel y utiliza el Arco Francotirador para acabar con el Endtrail que se halla en lo alto. Ve por la escalera, dobla la esquina, sigue por la escalera de la derecha y dispara contra los dos interruptores que se encuentran en los extremos opuestos, a fin de activarlos.

• Entra por la puerta que se habrá abierto, hasta el Portal Dimensional y, desde allí, ve por la escalerilla y gira hacia la derecha para salir.

• Sigue los iconos de Fuerza Vital hasta llegar a la fuente. Detrás de ésta, encontrarás un icono de Salud. Salta dentro del agua y nada hasta la bifurcación. Vuélvete hacia la izquierda y sigue hasta la primera habitación. Una vez allí, mata el Endtrail oculto. Sube por la rampa, toma la Ultra Salud, mata a las arañas y dispara contra el recuadro de la pared.

• Sal por la puerta de la derecha y entra por la puerta que lleva al extremo inferior derecho. Una vez en la bifurcación, ve por la derecha hasta llegar al agua. Nada hasta el Portal Dimensional.

LA PRIMERA HERMANA DE LA DESESPERACIÓN

• Empuña la linterna y la Escopeta y dirígete a las puertas azules.

• Para abrir la puerta, mata a los Muertos que se encuentran detrás de ti. Entra y mata al siguiente. Recoge la escalerilla y salta sobre las plataformas. Allí podrás adueñarte de los iconos rojos de Fuerza Vital.

• Baja de un salto y ve detrás del Templo para destruir al Muerto. Ahora, la puerta se abrirá, y por ella aparecerá la Hermana de la Desesperación. Usa la munición infinita y los puntos de salud. Márchate por el Portal Dimensional.

REGRESO AL ÁREA 6

• Busca el Portal del Área 7.

ÁREA 7

• Toma la escalerilla de la derecha, busca los iconos de Fuerza Vital y baja de un salto a la plataforma central. Baja por la rampa, pasa por la abertura y sube por la rampa. Ve hasta el siguiente corredor.

• Entra en la habitación por la pasarela sobre columnas, trepa por la escalerilla

y ve hasta el área cubierta en busca de reforzadores.
• Ve a la habitación siguiente, donde se encuentra la salida cubierta. Dispara contra el tonel para abrir el área secreta.
• Entra en el área secreta, ve a la derecha, dispara contra el recuadro de piedra para levantar las rejas de un estrecho pasadizo que se encuentra al otro lado. Entra por él. Vuélvete a la derecha y pulsa el interruptor para abrir la puerta siguiente. Entra por el pasadizo hasta el primer giro a la derecha.
• Toma el Portal Dimensional hasta la segunda Hermana de la Desesperación.

SEGUNDA HERMANA DE LA DESESPERACIÓN

• Ve directamente detrás del templo y destruye a los tres Muertos para liberar a la Hermana. No te vayas sin hacer acopio de munición y salud.

REGRESO AL ÁREA 7

• Ve a la bifurcación, toma el camino de la derecha y sigue por la escalerilla. Baja de un salto y ve por el corredor.
• Ve por el puente y recoge el Tranquilizador. Luego, baja de un salto desde el reborde de la derecha y recoge reforzadores de salud.
• Baja de un salto y ve por el corredor hasta los toneles. Gira a la izquierda y ve por el corredor hasta los iconos amarillos de Fuerza Vital.
• Salta al agua en busca de reforzadores. Encontrarás la llave del Nivel 4 en un área secreta, en el estanque del fondo, a la izquierda.
• Una vez tengas la llave, ve al reborde y baja de un salto hasta los iconos rojos de Fuerza Vital. Retrocede por el Portal. Repite el proceso al otro lado.
• Sal de la habitación del estanque y ve a la izquierda.
• Sal caminando por el reborde y pulsa el interruptor (abajo encontrarás reforzadores de salud). Vuelve a entrar en el corredor y gira hacia la izquierda, hasta la puerta verde. Sigue los iconos de Fuerza Vital amarilla hasta la habitación cerrada. Se abrirá una vez el Endtrail haya muerto.
• Ve hacia el extremo del gran corredor, hasta la placa del Talismán.
• Baja a buscar reforzadores de salud, así como el Tranquilizador, vuelve a subir, avanza por el pasillo y ve hasta el Portal Dimensional.

ÁREA 8

• Cruza el puente hasta el corredor siguiente.
• Acércate al interruptor de energía y púlsalo, para activar el Portal que se encuentra cerca del inicio del área.
• Atraviesa la puerta. Avanza por el corredor, gira a la izquierda y cruza el puente. Salta del puente para llegar al Punto en el que Guardar tu partida. Regresa al puente. Cuando llegues al final del puente, salta del reborde.
• Al matar al segundo Endtrail, se abrirá la puerta verde. Sube por la rama que

se encuentra detrás. Mata al Endtrail. Así abrirás la puerta que conduce hasta la Pluma de Águila marrón. Avanza por la rampa hasta el Portal

LA TERCERA HERMANA DE LA DESESPERACIÓN

• Recoge la Escopeta. Si disparas a la puerta, los Muertos quedarán libres. Una vez los hayas destruido a todos, se abrirá la puerta siguiente.
• Entra y mata al Muerto de la izquierda. Así se abrirán las puertas que conducen a los dos edificios.
• Pulsa el interruptor del edificio de la derecha para abrir las puertas del otro lado. Entra por la puerta que se acaba de abrir. Llegarás a un cementerio. Gira a la derecha para matar a los Muertos, y luego repite la operación con los de la izquierda. Entra por la puerta que se ha abierto a la derecha y pulsa los interruptores para que se abran otras. Entra y pulsa los interruptores que se hallan a cada extremo de la habitación.
• Regresa al área anterior y prueba otras puertas. Recoge las llaves del cementerio y utilízalas para que aparezca el puente. Este puente lleva hasta la última Hermana de la Desesperación. Destrúyelo. No te marches sin hacer acopio de salud y munición.

REGRESO AL ÁREA 8

• Baja por la rampa y atraviesa la puerta de la derecha.
• Toma el primer giro a la derecha, ve por la rampa y gira a la izquierda. Mata a todos los que encuentres allí; así se abrirá una puerta. Encontrarás la llave del Nivel 4 y un interruptor que abre la puerta siguiente. Sigue por la rampa hasta que encuentres la Puerta Alma. Si la destruyes, encontrarás iconos de salud e iconos rojos de Fuerza Vital en el rincón del fondo. Regresa a la rampa, cerca del Portal de la Hermana de la Desesperación y, una vez allí, ve hasta el Portal del Talismán. Ofrece tu pluma a los espíritus.
• Entra por el Portal Dimensional, camina hasta el agua y pisa la placa del Talismán Símbolo de la Fe. Vuela hasta los reforzadores. Entra por el puente y ve por la rampa, desde donde puedes ver el agua. Baja para recoger los iconos amarillos de Fuerza Vital y conmutar el interruptor. Sumérgete en el agua y bucea por debajo del muro hasta el Portal del Tótem.

DEFIENDE EL TÓTEM

• Defiende el Tótem como en el Nivel 1.

PUNTO DE PARTIDA

• Utiliza el Punto para Guardar tu partida. Puedes regresar al Nivel 1 para así emplear el Talismán Símbolo de la Fe y llegar a zonas que hasta ahora eran inaccesibles.

NIVEL 3: LOS PANTANOS DE LA MUERTE

OBJETIVOS DE LA MISION

- Rescatar a cinco prisioneros
- Destruir tres almacenes de munición

ÁREA 1

- Ve hasta el tronco que hace de puente, atraviésalo y gira a la derecha. Si bajas de un salto, encontrarás flechas y reforzadores de salud.
- Vuelve sobre tus pasos hasta que encuentres la Escopeta. Una vez hayas exterminado al War Club, baja saltando a los escombros y vuélvete hacia la derecha. Salta por los pilares hasta el otro lado, vuélvete a la izquierda y pasa sobre el leño. Ya en el fondo, vuélvete a la derecha, sube por las escalerillas y recoge el Mag 60. Ve hacia el tronco, dobla la esquina y salta sobre el puente.
- Al llegar a los iconos amarillos de Fuerza Vital, gira a la derecha, destruye el nido de avispas con una flecha y recoge los reforzadores que había allí.
- Sigue los iconos de Fuerza Vital hasta las plataformas flotantes/leños. Si caes aquí, la muerte será instantánea.
- Una vez pases al otro lado, vuélvete hacia la izquierda, pasa de largo ante las plantas y busca la llave del Nivel 5.
- Ve hasta el área abierta, atraviesa el puente roto, arrástrate por el fango y mata al Gusano del Pantano.
- Salta sobre las plataformas, frente a los iconos amarillos de Fuerza Vital, y dirígete al puente roto de la izquierda.
- Entra en el lodo y recoge la Carga Explosiva al otro lado de la esquina.
- Regresa al puente roto y recoge los reforzadores del edificio.
- Atraviesa el puente y rescata con tu Espada de Guerra al cautivo enjaulado.
- Regresa al centro del puente y busca la pista de iconos de Fuerza Vital.
- Sube al reborde de un salto, date la vuelta y salta a la roca. Luego, ve hasta la escalerilla y sube.
- Rompe los cierres del Depósito. Procura que la puerta no te caiga encima.
- Busca sin demora la caja más grande del arsenal y coloca en ella la Carga Explosiva. Tienes cinco segundos para escapar.
- Después de la explosión, aparecerá un icono de Salud plena.
- Ve hasta el Portal Dimensional y el Área 2.

ÁREA 2

- Avanza hasta el puente, atraviésalo y ve a la derecha de los iconos de Fuerza

Vital. Entra en los edificios, donde hallarás reforzadores de salud, y dispara a la red de fuera, para conseguir aún más reforzadores.

• Sigue los iconos de Fuerza Vital hasta la pasarela, dispara al Juggernaut de la torre y toma el primer camino a la izquierda y una rampa hasta llegar al Punto en el que Guardar tu partida. Ve hacia la derecha, hasta el Nido de Avispas, y luego sigue el rastro de Fuerza Vital hasta la llave del Nivel 5.

• Pasa entre los arbustos hasta el siguiente rastro de Fuerza Vital, apodérate del icono rojo y baja de un salto para buscar la Trituradora. Vuelve hasta la pasarela de roca y ve a la zona de campo. Entra en el edificio y busca reforzadores, así como el portal del Área 3.

ÁREA 3

• Ve a la izquierda, hasta el tronco que hace las veces de puente.

• Atraviesa el puente hasta llegar al fango. Recoge el reforzador de salud del primer reborde de la izquierda.

• Entra en el edificio, acaba con los enemigos que encontrarás y busca la Placa del Talismán Aliento Vital al lado del reborde.

• Ve a la derecha y rodea el edificio hasta encontrar el Punto Salvar.

• Ve al puente, atraviésalo con precaución y recoge los reforzadores de Salud a ambos lados de la pasarela, al final de las pasarelas más pequeñas.

• Ignora el Portal Dimensional. Tienes que ir a la izquierda, hasta el interruptor del Portal Transportador, para activarlo. Recoge todos los reforzadores que puedas. Ve a la torre, trepa hasta arriba, salta sobre el tejado y baja hasta los iconos rojos de Fuerza Vital.

• Camina sobre las vigas de madera, baja de un salto y dirígete al Portal Transportador.

EL PORTAL TRANSPORTADOR

• Ve a la puerta que tienes enfrente. Se abrirán dos puertas a cada lado.

• Destruye a los monstruos que hay dentro y los Bots de Elite, y cárgate de munición infinita.

• Entra en la habitación que se acaba de abrir y usa los cartuchos explosivos de escopeta contra los dos Lord Flesh y el Bot de Elite.

• Recoge la pieza de Arma Nuclear y regresa al Área 3 por el portal.

REGRESO AL ÁREA 3

• Utiliza el Portal Dimensional para llegar al Área 4.

ÁREA 4

• Busca el rastro de iconos de Fuerza Vital y síguelos hasta el puente.

• Ve hasta el campo, dirígete a la torre, trepa hasta arriba y mira a la izquierda,

donde verás la estructura del muro. Salta sobre ella y pasa al otro lado. Busca la Carga Explosiva.

- Regresa al área del Portal Dimensional y sigue el camino hacia la derecha.
- Trepa a la torre y pasa por la viga. Rompe los cierres del depósito de armas. Entra y destruye el arsenal, de la misma manera que antes.
- Antes de regresar al Portal, recoge los iconos rojos de Fuerza Vital que se hallan al fondo de la habitación. Luego, vuelve a la torre, al final de la pasarela.
- Sigue el rastro de iconos de Fuerza Vital hasta las plataformas flotantes. Despeja el camino mediante el francotirador y ve a la rampa de madera.
- Usa la rampa, vuélvete a la izquierda cuando estés arriba y sube por la escalerilla hasta lo alto de la torre.
- Baja de un salto, ve por el reborde hasta la parte de detrás del edificio, recoge el Rifle de Plasma y los cuatro iconos rojos de Fuerza Vital, y regresa al patio.
- Entra en el edificio y usa el Portal.
- Atraviesa el puente. Elimina a todos los que te encuentres por el camino y sigue hasta el edificio cercano al reborde.
- Ve a la parte de detrás del edificio y llévate los iconos de Fuerza Vital, así como la Trituradora.
- Regresa a la parte frontal del edificio y sigue los iconos de Fuerza Vital a lo largo del cañón.
- Entra en el edificio y destruye los toneles. Encontrarás reforzadores. Luego, ve hasta el Portal para Salvar tu partida. Ahora accede al Área 5.

ÁREA 5

- Dirígete al puente y combate a un grupo de enemigos por el camino.
- Entra en el patio y mata a los dos Juggernauts para abrir la puerta.
- Antes de pasar por la puerta, ve a la derecha y recoge el icono amarillo de Fuerza Vital del reborde.
- Baja hasta ponerte encima de la jaula y llévate el icono de Salud plena.
- Rompe el cierre de la jaula y libera al cautivo.
- Sigue el rastro de Fuerza Vital, usa la escalerilla y dirígete a la esquina superior. Encontrarás iconos rojos de Fuerza Vital y una Trituradora.
- Luego, ve por la puerta que acaba de abrirse, recoge el Mag 60 de la esquina derecha y entra al Área 6 por el Portal.

ÁREA 6

- Ve a la izquierda y avanza entre los muros. Busca tres iconos de Fuerza Vital, así como flechas.
- Regresa al área abierta y sigue hacia el otro lado. Encontrarás iconos de

Fuerza Vital, balas y una entrada que te llevará a unos prisioneros.

• Rompe la cerradura de las jaulas para rescatar a los prisioneros y sigue luego el rastro de iconos de Fuerza Vital.

• Camina hasta la siguiente escalerilla y sube de un salto. Ve hasta la abertura que verás en lo alto y rompe el cierre de la siguiente jaula.

• Dirígete al área de teletransporte, pero ignórala por ahora. Es mejor que subas a la escalerilla y recojas algunos reforzadores.

• Ve por la primera pasarela que encuentres a la derecha y baja de un salto. Encontrarás iconos rojos de Fuerza Vital.

• Antes de regresar a la escalerilla, pega otro salto hasta la jaula y recoge la Ultra Salud. Utiliza la escalerilla de la derecha.

• Usa la pasarela para llegar hasta la jaula y recoge la Carga Explosiva.

• Regresa a la pasarela y sigue el rastro de Fuerza Vital.

• Trepa por el muro en ruinas y activa el Portal Dimensional.

• Dispara contra las jaulas. Así obtendrás los iconos rojos de Fuerza Vital.

• Regresa a la pasarela y trepa para conseguir una Pluma de Águila. Salta al otro lado, pasa por el leño hasta el Portal Dimensional y haz la ofrenda a los dioses para que ellos te entreguen el Talismán Aliento Vital.

• Desciende y busca las cinco granadas y los iconos rojos de Fuerza Vital ocultos en el reborde.

• Regresa al Portal, al extremo del nivel, para teletransportarte al Área 7.

ÁREA 7

• Atraviesa la puerta, destruye el nido de avispas y recoge los reforzadores del rincón.

• Trepa por la escalerilla, sigue el rastro de iconos de Fuerza Vital, haz saltar los cierres de la puerta, sin acercarte, y entra en el tercer depósito.

• Ve a la bifurcación, gira a la izquierda, busca la caja grande e introduce la Carga Explosiva.

• Corre hacia el Portal del Área 8.

ÁREA 8

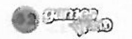
• Toma el primer camino a la izquierda, entra en la habitación y recoge la llave del Nivel 5.

• Al recoger la llave, aparecerán cuatro Raptores. Si los matas, se abrirá otra puerta enfrente de la entrada.

• Si entras por la puerta que acaba de abrirse, aparecerán más enemigos. Mátalos a todos. Así podrás acceder al Portal del Tótem del Pantano.

EL TÓTEM DEL PANTANO

• Vuelve a defender el Tótem. Esta vez, te enfrentas a Juggernauts y Artilleros.



PUNTO DE PARTIDA

- Guarda el juego.
- Dirígete a la segunda puerta de la izquierda y pasa al Nivel 4.

NIVEL 4: LA MAZMORRA DE LOS CIEGOS

MISSION OBJECTIVES

- Sellar tres conductos termales

ÁREA 1

- Empuña el Rifle de Plasma, vuélvete hacia la derecha y utiliza el leño para encaramarte al icono rojo de Salud. Vuelve sobre tus pasos, ve a la izquierda, sigue por la pasarela, métete en el agujero y baja nadando.
- Ve al túnel que está al lado del esqueleto, sube por la rampa y sigue el rastro de Fuerza Vital hasta encontrar el reforzador de Salud.
- Vuélvete, salta sobre la roca y pasa al otro lado de la pared, donde encontrarás el Rifle de Plasma. Busca la siguiente pista de Fuerza Vital, que conduce hasta un agujero. Salta adentro.

ÁREA 2

- Primero ve a la izquierda, y sigue el rastro de Fuerza Vital hasta una pared que se abre. Recoge los reforzadores que se encuentran detrás de los pilares.
- Atraviesa la puerta y salta al agua para recoger la Pistola Arpón. Luego nada hasta el extremo derecho.
- Activa el Portal Dimensional en la caverna de la derecha, retrocede por el mismo camino y abandona el agua por una rampa.
- Busca el tronco que hace las veces de puente y usa las plataformas para llegar al siguiente claro. Salta hasta el muro y trepa por éste. Desde ahí, sigue adelante por el tronco que hace de puente. Ve hasta el reborde, baja de un salto y recoge los reforzadores que encuentres detrás de los pilares.
- Pasa por el tronco y utiliza las plataformas para llegar al claro siguiente.
- Salta hasta la pared y trepa por ella. Desde ahí tienes que llegar al tronco que hace de puente. Ve hasta el reborde, baja de un salto y recoge los reforzadores de detrás de los pilares.
- Ve a la habitación siguiente, ve a la esquina posterior y trepa por la pared de

púas hasta otra habitación. Luego tienes que pasar por otra secuencia idéntica a ésta. Busca la habitación con el Guardián, recoge los reforzadores y el Tranquilizador y dobla la esquina. Encontrarás una pared de púas que lleva hasta un icono rojo de Salud.
• Aún tienes que acabar con los guardias de otra habitación. Luego podrás entrar al Portal Talismán. Para entrar, necesitas la Pluma de Águila roja.
• Salta al reborde inferior. Allí encontrarás reforzadores. Trepa por la pared, entra por el túnel de la izquierda y luego ve por el primer túnel a la derecha.
• Salta por el agujero. Irás a parar al Área 3.

ÁREA 3

• Recoge la Pistola que se encuentra a la derecha. Mata a la araña. Entonces, aparecerá a la izquierda un Lanzagranadas.
• Ve por el túnel hasta la habitación siguiente y usa el Interruptor Calavera para abrir otros dos túneles. Recorre los dos túneles y dispara a todos los interruptores que encuentres. Regresa al agua y ve al otro lado.
• Sube por la escalerilla y recoge el Rifle de Dardos Explosivos, sigue por el túnel y recoge la llave de la Puerta de la Cueva. Baja de un salto y abre la cerradura con la llave. Entra por la puerta que has abierto, dispara contra el tonel y usa la columna caída para llegar al túnel.
• Ve corriendo por la pasarela y evita los peñascos hasta que llegues al túnel siguiente. Camina hasta el final de esta secuencia de túneles.
• Ve a la derecha y sigue el reborde hasta el primer túnel a la derecha. Pasa de largo y recoge el Lanzallamas.
• Vuelve sobre tus pasos y recoge la llave del Nivel 6, y mata al Nalas; así podrás abrir de nuevo la puerta, salir y caminar hasta la puerta y el puente.
• Busca el cañón y haz estallar el tonel para derribar la columna. Pasa al otro lado y busca el Punto para Salvar tu partida. Ve hasta la puerta de la derecha, dispara al interruptor para abrirla y entra. Ve por las pasarelas que llevan al siguiente interruptor y sigue adelante. Baja al Área 4.

ÁREA 4

• Entra por el primer túnel a la derecha y detente en el reborde. Ve por las plataformas flotantes y, al final, salta sobre el comienzo de la cascada.
• Ve por el túnel, salta desde el reborde hasta la siguiente cascada.
• Ve hasta el borde de la cascada y salta a la plataforma donde se encuentra la Pluma de Águila.
• Salta al remolino, donde recogerás el lanzallamas. Luego, baja por la cascada hasta la isla. Ve a la izquierda de la isla, ignora el Portal (si entras, te devolverá al inicio del nivel) y pulsa el interruptor del otro lado.
• Entra por el túnel que se ha abierto y sigue hasta el área grande. Para abrir

la puerta siguiente debes matar a los enemigos.
• Ve hasta la puerta cerrada, espera al puente, crúzalo y sigue hasta el primer giro a la derecha.
• Baja de un salto, desde el reborde, hasta el lugar donde se encuentra la Llave de la Cueva. Luego, regresa al túnel por el que viniste.
• Ve a la habitación siguiente, mata al Guardián para poder abrir la puerta y avanza por la secuencia de túneles.
• Busca la Carga Explosiva al lado de los iconos de Fuerza Vital, en la pasarela.
• Vuelve sobre tus pasos hasta la pared de púas, trepa por ella hasta llegar al túnel y métete en el primer conducto termal.

PRIMER CONDUCTO TERMAL

• Ve a la derecha, al claro donde se encuentra el Guardián, y emplea la llave de la Cueva en la cerradura de la derecha.
• Entra por la puerta que se ha abierto, recoge el Rifle de Plasma, avanza hasta el extremo superior del túnel y coloca la Carga de Mochila.
• Vuelve rápidamente al Portal Dimensional y regresa al Área 4.

REGRESO AL ÁREA 4

• Al llegar a la bifurcación, gira a la izquierda y baja por el agujero hasta el Área 5.

ÁREA 5

• Ve a la izquierda, busca el reborde y salta al agua para recoger la Pistola Arpón y las Lanzas.
• Nada por el túnel, gira a la derecha y sigue los iconos de Fuerza Vital dentro de la caverna. Ve a la superficie y usa la plataforma y la pared de púas para entrar en la pequeña cueva donde se halla el Interruptor Calavera. Utilízalo.
• Vuelve a saltar al agua y regresa a la cueva. Cuando llegues a la bifurcación, ve por la izquierda. Llegarás a otra cueva y a la superficie.
• Trepa por la plataforma y por la pared de púas hasta el túnel de arriba. Recórrelo hasta que encuentres una Carga Explosiva.
• Salta al agujero. Así volverás al inicio del área.
• Una vez en el agua, recorre el túnel y desvíate a la izquierda y luego a la derecha para llegar a una caverna. Ve por el túnel de la izquierda de la intersección, luego gira a la izquierda y ve hasta el final. Una vez ahí, toma aire. Sal del túnel, vuélvete a la derecha y abandona la caverna. Entrarás en otros túneles.
• Avanza, entra por el primer túnel a la derecha. Llegarás a la siguiente caverna. Gira hacia la derecha y sigue hasta la superficie. Si pasas de largo ante los dos enemigos, se matarán entre sí. Entra en el Portal Dimensional. Te trasladará al segundo conducto termal.

SEGUNDO CONDUCTO TERMAL

• Busca la cerradura y emplea la Llave de la Cueva.
• Entra por la puerta que se ha abierto y ve hacia la izquierda por el túnel.
• Ve hasta arriba, busca el montículo de basura y coloca la Carga Explosiva. La explosión sellará la entrada.
• Emplea el Portal Dimensional para regresar al Área 5.

REGRESO AL ÁREA 5

• Destruye los toneles y utiliza el Portal para llegar al Área 6.

ÁREA 6

• Introduce la Llave de la Puerta en la cerradura. La puerta se abrirá.
• Ve a la cueva siguiente y pulsa el Interruptor Calavera. Se abrirá una puerta.
• Sigue por el túnel hasta el final, hasta el reborde. Mata al Ciego de la izquierda, salta del reborde, recoge la Fuerza Vital roja que está al lado del peñasco y luego busca la pista de iconos amarillos de Fuerza Vital.
• Sigue el rastro, baja de un salto. Hallarás un túnel con un Interruptor Calavera. Busca la puerta que se ha abierto; cuando la encuentres, accede al foso de lava. Pasa al otro lado con las plataformas flotantes.
• Busca el siguiente foso de lava, atraviésalo, recoge el reforzador de salud y entra en el túnel siguiente. En la abertura de los dos senderos, empieza por el de la izquierda, a fin de conseguir el reforzador de salud y poder pulsar el Interruptor del Portal Dimensional. Ve por el túnel de la derecha hasta que encuentres el Portal Transportador y el Sunfire Pod.

EL PORTAL TRANSPORTADOR

• Mata a los Centinelas para abrir la puerta, trepa por la escalera y usa las válvulas.
• Regresa al área principal y entra por la puerta abierta.
• Mata a los dos Centinelas y los dos Guardias, y dale la vuelta a la válvula.
• Acumula munición y salud, sal de la habitación y ve a la derecha para pelear con Lord Flesh. Recoge aquí mismo la pieza de arma y emplea el Portal para regresar al Área 6.

REGRESO AL ÁREA 6

• Sigue por las pasarelas hasta la bifurcación, vuélvete a la derecha y déjate caer por el agujero hasta el Área 7.

ÁREA 7

• Sigue el rastro de iconos de Fuerza Vital por el túnel hasta más allá de la rampa. Dispara contra el interruptor y baja por el reborde de la rampa para

entrar en el túnel, que contiene un reforzador de Salud plena.
• Sal del túnel y sube por la rampa de la derecha. Ve por la pasarela hasta el túnel del final.
• Dispara contra los toneles para obtener reforzadores, entra en el largo túnel y avanza por la pasarela hasta que encuentres los iconos rojos de Fuerza Vital. Sigue hasta encontrar un agujero, que es el acceso al Área 8.

ÁREA 8

• Ve por el túnel de la derecha y entra en la cueva habitada por los cuatro Gusanos gigantes. Mátalos para poder abrir la puerta.
• Sal, sube al reborde de la izquierda, mata a todos los enemigos y busca un Punto para Guardar tu partida. Vuelve sobre tus pasos y ve hasta las rocas que se encuentran a la izquierda de la salida.
• Ve hasta el final del reborde, por el túnel, hasta la cueva, y busca la pared para trepar. Trepa hasta arriba, ve por el túnel corto hasta llegar a la pasarela de roca. Ve a la derecha, por las Sunfire Pod, y luego a la izquierda, por el túnel. Otra vez a la izquierda y todo recto por la rampa. Recoge los reforzadores, mata a los enemigos de la esquina para poder abrir la puerta y recoge un Mag 60.
• Recoge la llave del Nivel 6 en la habitación siguiente. Mata a los Gnomos y a los Ciegos que han quedado libres y sal a buscar un reforzador rojo de Salud.
• Sigue adelante y mata a todo el mundo para poder abrir la puerta siguiente. Más adelante podrás recoger el Taladro Cerebral.
• Baja de un salto y llévate el reforzador de Salud y la Carga de Mochila.
• Cuando las dos puertas se abran, mata a los Raptoides y entra en el túnel, gira a la derecha, sigue por el túnel hasta la primera esquina de la izquierda, derrota a las arañas. Una vez en la sala, podrás acceder al conducto termal.

TERCER CONDUCTO TERMAL

• Ve por el túnel de la derecha y sube por la rampa de madera hasta la cueva lateral. Recoge la llave de la Puerta de la Cueva, ve hasta el otro extremo de la pasarela por la misma cueva y salta al suelo para colocar las llaves.
• Entra por la puerta que se habrá abierto y ve hacia la izquierda, hasta el montículo de desperdicios. Coloca la carga y huye.
• Utiliza el Portal Dimensional para regresar al Área 8.

REGRESO AL ÁREA 8

• Regresarás al área cuando hayas conseguido la Carga Explosiva. Retrocede por el mismo camino hasta la cueva cerrada con llave del Nivel 6, y luego por las pasarelas que se ramifican, siempre hacia la izquierda.
• Una vez llegues al extremo de la pasarela, mira hacia bajo. Descubrirás

iconos de Salud Plena e iconos rojos de Fuerza Vital. Salta para ir a buscarlos.
• Abre la puerta, dirígete a la rampa, mata al Endtrail para abrir otra puerta y recoge el Taladro Cerebral.
• Baja de un salto y regresa a la cueva de tu izquierda. Luego, vuelve al Punto en el que Salvar tu partida y úsalo. Entra en el túnel, ve hasta el reborde, baja y salta a la pasarela donde se encuentra la Salud azul.
• Entra en el túnel siguiente, busca los iconos amarillos de Fuerza Vital, vuélvete hacia la izquierda y recoge la llave de la Puerta de la Jaula. Retrocede hasta el sendero. En la caverna con el paso de roca tienes que matar a todos los enemigos. Sólo así abrirás las puertas.
• Recoge los reforzadores de energía al otro lado de la puerta, ve hacia la caverna siguiente y, luego, encuentra la cerradura de la Llave de la Puerta y abre la puerta en la caverna siguiente. Mata al Ciego y a la Araña para abrir la puerta siguiente, y luego salta al agujero para regresar al Área 6.

REGRESO AL ÁREA 6

• Ve al túnel de la izquierda, síguelo, avanza por las plataformas giratorias y atraviesa la cueva.
• Ve por los túneles hasta el claro. Atraviesa el puente y entra en el túnel. Recoge la Trituradora por el camino. Recoge la llave del Nivel 6 y mata a todos los enemigos. Sólo así podrás abrir la salida. Recoge la Ultra Salud.
• La sección siguiente es extremadamente difícil. Es probable que, antes de continuar, quieras retroceder hasta el Punto para Salvar.
• Emplea el Portal de Tótem

EL TÓTEM DE LA CUEVA

• Defiéndelo, como antes, de los Centinelas y Guardianes.
• Si lo consigues, te teletransportarás con el jefe del Nivel 4.

JEFE DEL NIVEL 4

• Salta al icono circular y dispara contra todo lo que salga del agua y se te acerque.
• Destruye los cuatro tentáculos (pero cuidado: las larvas pueden atacarte).
• No pierdas de vista los cuatro agujeros que tiene en torno al ojo. Destruye los tres tentáculos acabados en garra y luego acaba con el ojo de arriba.

PUNTO DE PARTIDA

• Encuentra el Portal de acceso al Nivel 4 y úsalo.

REGRESO AL ÁREA 2

• Tienes que regresar al Nivel 4 a buscar el Talismán del Caminante del Fuego.

Necesitarás la Pluma. Vuelve sobre tus pasos hasta el Área 2.
• Busca el Templo del Talismán y entra por el Portal. Entrega la pluma como ofrenda. Recibirás el Talismán del Caminante del Fuego. Sal del templo y busca el Portal que te conducirá al inicio del Área 2. Dirígete al estanque, bucea y nada hasta la pared de púas. Trepa por ésta y ve hasta el final del túnel, y entonces gira a la izquierda para saltar al Portal. Ya has regresado al Área 1. Vuelve sobre tus pasos hasta el Portal del Punto de Partida y úsalo.

REGRESO AL PUNTO DE PARTIDA

• Guarda tus progresos en el juego.
• Ve hasta el centro del punto de partida y abre el Portal del Nivel 5.

NIVEL 5: LA COLMENA DE LOS MANTIDS

OBJETIVOS DE LA MISION

• Destruir tres Embriones de la Reina Mantid
• Destruir la Computadora Central

ÁREA 1

• Ve a la derecha y destruye la torreta de artillería. Entra en la habitación que entonces se abrirá y recoge los reforzadores.
• Destruye las otras torretas. El Portal Dimensional quedará al descubierto.
• Recoge los iconos de Fuerza Vital y entra por el Portal.

ÁREA 2

• Dispara contra el Generador de Escudos y entra en el túnel de la izquierda. Llegarás a la habitación siguiente.
• Destruye el Generador de Escudos y vuelve al área del principio.
• Ve a la derecha, a una habitación grande, localiza la plataforma de ascensión y sube con ella.
• Avanza por el pasillo hasta llegar a la sala de cría. Dispara a las paredes para obtener reforzadores y márchate por el túnel siguiente.
• Recoge los iconos amarillos de Fuerza Vital, sigue adelante y acércate a la puerta que se abrirá después de que hayas luchado contra un Drone.
• Usa la capacidad francotirador del Rifle de Plasma para destruir desde la

puerta las dos torretas de artillería montadas en el techo.
• Entra, pulsa el botón verde y regresa a la habitación anterior. Entonces, podrás usar las plataformas para obtener la llave del Nivel 6.
• Entra por la puerta que acaba de abrirse, sube a la rampa, entra por la puerta siguiente y utiliza el Portal Dimensional para ir al Área 3.

ÁREA 3

• Ve a la intersección, toma el camino de la izquierda y sal por la puerta a un claro. En su centro hallarás un Lanzallamas.
• Encuentra los iconos amarillos de Fuerza Vital y síguelos hasta la plataforma inferior. Sigue las plataformas hasta los iconos rojos de Fuerza Vital, destruye la torreta de artillería que queda a tus espaldas y entra por la puerta que queda al final. Entra por la puerta que se halla detrás del rayo eléctrico, cruza la puerta de la izquierda y usa el ascensor para entrar en el túnel que se encuentra en lo alto.
• Destruye las torretas con el Rifle de Francotirador y, luego, acaba con el gran número de enemigos que te aguardan.
• Recoge los iconos de Fuerza Vital y el reforzador de Salud, ve a la izquierda y, en la habitación siguiente, pulsa el botón verde. Vuelve sobre tus pasos para poder usar las plataformas flotantes. Pulsa el botón verde que está arriba para que se eleve la plataforma siguiente.
• Recoge los iconos de Fuerza Vital, destruye los huevos que veas abajo y luego desciende para ir a la salida. Busca la intersección y ve hacia la izquierda, hacia los iconos de Fuerza Vital. Atraviesa la habitación siguiente y no te detengas hasta el Portal Dimensional que conduce al Área 4.

ÁREA 4

• Pulsa los botones de la estructura central. Así activarás una plataforma de ascensión. Sube hasta arriba. Salta al reborde y continúa hasta la puerta. Para abrirla, tendrás que destruir el Drone volador. Utiliza el Punto para Salvar y prosigue hasta el Portal Dimensional del Área 5.

ÁREA 5

• Entra por la puerta, ve a la derecha, recoge los iconos de Fuerza Vital, salta al reborde inferior y avanza hasta el reborde de la izquierda.
• Tienes que dar un salto con carrerilla para llegar a la plataforma inferior. Antes de seguir adelante, destruye las torretas del techo.
• Atraviesa la habitación, avanza hasta el generador de energía y destrúyelo.
• Sal de la habitación, ve a la izquierda, recoge los iconos de Fuerza Vital, sube con el ascensor y, tras recorrer todo el túnel, gira a la derecha.
• Recoge el PFM Layer, baja de un salto, sal por la puerta de la derecha y hazte

con la Llave del Nivel 6.
• Destruye las paredes de vidrio. Así podrás recoger nuevos reforzadores. Luego, activa el Portal Dimensional.
• Deja el interruptor, ve hasta la otra puerta y sal al reborde.
• Camina por el reborde hasta llegar al final, baja de un salto y vuelve a saltar hasta el Portal Transportador. Entra con otro salto.

EL PORTAL TRANSPORTADOR

• Avanza desde la entrada hasta la izquierda y sube por la rampa. La puerta se abrirá. Mata a los enemigos y ve a la habitación de detrás para matar al Lord Flesh que aparece, y libera la Válvula de la pared posterior.
• Regresa al área del Portal Transportador, acaba con los Centinelas y baja por la rampa en busca de otro Centinela.
• Sube por la otra rampa, mata a los Centinelas y Guardias de la Muerte.
• En la siguiente habitación, tienes que destruir a los Lord Flesh. Luego, ve a la habitación posterior.
• Destruye al Lord Flesh en la habitación posterior, recoge la pieza de Arma Nuclear y utiliza el portal para regresar al Área 5.

REGRESO AL ÁREA 5

• Busca el Portal que te llevará al Área 6.

ÁREA 6

• Recoge los iconos de salud, recorre todo el túnel de la izquierda, hasta el reborde, y baja de un salto por la izquierda.
• Entra en el túnel, destruye toda oposición y pulsa el interruptor. Luego, monta en la plataforma flotante y recoge los reforzadores que encontrarás en lo alto.
• Entra por la puerta, salta a la plataforma inferior, entra en la habitación siguiente para pulsar el botón. Sólo podrás salir cuando hayas matado a todos los Mites. Vuelve a montar en la plataforma y sube hasta arriba. Dirígete al Norte, hasta la siguiente plataforma y la siguiente habitación.
• Recorre todas las habitaciones que empiezan aquí, pulsa todos los botones y recoge todos los reforzadores de Salud que contienen.
• Abre un boquete en el costado de vidrio de la estructura central y destruye el Generador de Energía. Regresa a la plataforma central.
• Entra por la puerta que encontrarás luego y usa la plataforma para bajar al túnel inferior, donde recogerás el Taladro Cerebral.
• Destruye la pared de la izquierda, sube con el ascensor hasta el túnel para recoger el Mag 60 y sigue adelante.
• Recoge el icono de Salud Plena, entra por la puerta siguiente y destruye todos los nidos del suelo. Avanza hasta que encuentres las plataformas

flotantes.

• Salta hasta la puerta de la derecha, entra en la habitación, destruye los huevos y activa el Portal del Talismán.

• Sal de la habitación y salta a la plataforma central. Salta a las plataformas inferiores y sigue adelante hasta que encuentres la Pluma de Águila púrpura.

• Salta hasta la puerta donde se ven los iconos amarillos de Fuerza Vital, entra en la habitación siguiente y trepa por la rampa de la izquierda.

• Una vez llegues a la bifurcación, gira a la izquierda, vuelve a girar a la izquierda, sube por la plataforma y prosigue hasta la plataforma siguiente.

• Llévala hasta el reborde inferior y atraviesa la puerta de la derecha. Sigue por el túnel hasta la puerta y entra en el Templo del Talismán.

• Haz una ofrenda. Recibirás el Talismán de los Susurros. Luego, sal de la habitación y regresa a la plataforma central.

• Atraviésala y baja hasta el túnel anterior, y prosigue hasta el Portal del Área 7.

ÁREA 7

• Recoge el icono de Salud, atraviesa la puerta de la derecha y, una vez en la habitación, camina hacia la izquierda, hasta el agua.

• Acaba con los atacantes y atraviesa la puerta de la parte de atrás de la habitación. Ve por el túnel hasta la habitación siguiente.

• Pulsa el botón de la estructura central. Así llegarás al Punto Salvar. Utilízalo.

• Desde el Punto Salvar, ve a la izquierda y atraviesa la puerta que lleva al reborde. Baja de un salto y nada hasta el túnel sumergido.

• Destruye el Generador de Energía dentro del túnel y regresa a la superficie; la plataforma te devolverá al reborde.

• Busca la habitación que acaba de abrirse y utiliza su ascensor.

• Ya en el reborde, al extremo del túnel, baja de un salto, destruye las torretas de artillería y dirígete al Generador de Energía para destruirlo.

• Tras encontrar la plataforma móvil de la esquina, sube a la habitación siguiente para apoderarte del Lanzador de Misiles Escorpión.

• Quédate en el lado derecho de la habitación (desde donde habías saltado al agua) y desplázate al otro lado con la plataforma.

• Regresa a la habitación principal y entra en el túnel que se encuentra frente a la entrada.

• Atraviesa las plataformas hasta la habitación siguiente y ve a la derecha.

• Acércate a la pared izquierda de la habitación y atraviesa la puerta. Encontrarás la llave del Nivel 6. Tendrás que matar a los Drones para volver a abrir la puerta.

• Regresa al vestíbulo y recorre todo el pasillo hasta el Portal del Área 8.

ÁREA 8

• Recorre todo el túnel hasta el claro, ignora a los Mites y ve hacia la derecha.
• Trepa por la pared, recoge el reforzador de salud en el extremo superior izquierdo, vuelve sobre tus pasos y atraviesa la puerta de la derecha.
• Trepa por la pared hasta el reborde, mata desde lejos a los Drones que se hallan sobre el puente y ve por el mismo puente hasta el Portal Dimensional.

ÁREA 9

• Ve hasta la habitación siguiente y recoge los iconos de Fuerza Vital y los reforzadores.
• Al fondo de la habitación, entra por la puerta que te conducirá a las crisálidas. Ignora los huevos y liquida enemigos desde lejos. Sigue adelante. Vas a encontrarte con...

PRIMER EMBRIÓN DE LA REINA

• Concentra todo tu poder de fuego en el Embrión de la Reina... todos los demás se regeneran.
• Una buena táctica consiste en atacar al Embrión desde la entrada del túnel. De esta manera, evitas el ataque de los Drones.
• Tras recoger el reforzador de Salud, sal de la habitación y dirígete a la puerta de salida. Destruye todas las crisálidas que encuentres en tu camino.
• Utiliza el Portal Dimensional para ir al Área 10.

ÁREA 10

• Avanza por el túnel hasta el reborde. Baja de un salto hasta el reborde inferior.
• Ve a la derecha de la habitación y trepa por el muro membranoso hasta el reborde. Ve por la pasarela (desvíate hacia la izquierda para recoger Fuerza Vital y munición) y sigue hacia la derecha por el túnel.
• Entra en la habitación siguiente, mata a los dos Drones y abre la puerta. Guarda tus progresos en el Portal Salvar.
• Vuelve sobre tus pasos hasta el la zona de ramas a la izquierda que lleva hasta los reforzadores de Fuerza Vital y munición, y dispara a la pared.
• Dirígete al Portal y empléalo.

SEGUNDO EMBRIÓN DE LA REINA

• Mata al Soldado y pasa por la puerta. Recoge el Lanzador de Misiles Escorpión y entra en el Cubil de los Embriones.
• Ve a la izquierda y busca la entrada a la Cámara de Embriones.
• Concentra todo tu poder de fuego en el embrión e ignora a los Drones.
• Una vez lo hayas destruido, recoge los reforzadores de salud y regresa al

pasillo. Ve a la derecha y atraviesa la puerta de la pared izquierda.

• Llega al otro lado con el Salto de la Fe. Una vez allí, mata a los soldados y recoge los reforzadores. Vuelve al otro lado con la Plataforma Talismán.

• Regresa al Cubil de los Embriones y ve hasta el otro lado de la sala. Encontrarás iconos amarillos de Fuerza Vital.

• Trepa por el muro hasta el reborde superior. Encontrarás Ultra Salud detrás de un Drone.

• Vuelve a bajar y regresa a la Plataforma Talismán. Pasa de largo y busca el Portal que te llevará de nuevo al Área 10.

REGRESO AL ÁREA 10

• Entra por el túnel, recoge el icono de Salud Plena del extremo, salta del puente y ve hasta el Punto Salvar. Úsalo.

• Regresa al puente, vuélvete hacia la izquierda y sigue el túnel hasta la plataforma Talismán Aliento de Fuego.

• Salta hasta la pared y sube hasta arriba, donde encontrarás un PFM Layer y más iconos de Fuerza Vital.

• Baja a la plataforma inferior y utiliza el Símbolo de Fe para llegar al túnel superior. Allí encontrarás el icono de Ultra Salud.

• Luego, ve hasta la plataforma Símbolo de Fe, baja de un salto al túnel de la izquierda y, al llegar a un claro, busca una gran roca.

• Recoge la Carga Explosiva, así como iconos rojos de Fuerza Vital. Luego recoge los iconos de Fuerza Vital de la lava con la ayuda del Talismán Caminante del Fuego

• Dobla la esquina y dirígete al final del área. Recoge otra Carga Explosiva detrás de un árbol cercano al puente, y una segunda que también se encuentra detrás de un árbol, al otro lado.

• Regresa al estanque y bucea. Teletransportate al nivel superior.

• Atraviesa la puerta, recoge la Carga Explosiva del puente, pasa por otra puerta y teletranspórtate hasta el último Embrión de la Reina.

ÚLTIMO EMBRIÓN DE LA REINA

• Dirígete hacia la extensa área que encontrarás frente a ti, entra por la puerta que se halla al otro lado y sigue adelante por el reborde.

• Derrota a los Drones, salta dentro de la lava y ve hacia la izquierda. Busca la plataforma con reforzadores y sigue hasta otra plataforma con iconos rojos de Fuerza Vital.

• Salta a la pared membranosa y trepa hasta arriba.

• Pulsa el botón, sube a la siguiente plataforma con el ascensor y busca una puerta con botones a cada lado. Púlsalos.

• Atraviesa la puerta, entra en el túnel y sigue hasta el reborde. Destruye a los

enemigos que se encuentran debajo de ti y baja de un salto.
• Trepa por la pared membranosa hasta el otro lado y entra en la Cámara de Embriones.
• Destruye el Embrión, regresa al agua y luego a la lava. Vuelve a trepar hasta arriba y retrocede hasta el Portal y el Área 10.

REGRESO AL ÁREA 10

• Busca el portal que te llevará al Ordenador Maestro.

COMPUTADORA CENTRAL

• Destruye primero las dos torretas del techo, y luego todas las demás que se encuentran en la habitación. Ve al centro de la sala y coloca una Carga Explosiva en cada uno de los generadores. Retírate y observa la explosión del ordenador. Regresa al Portal y teletranspórtate de nuevo al Área 10.

REGRESO AL ÁREA 10

• Busca el portal que te llevará al Tótem de la Colmena

EL TÓTEM DE LA COLMENA

• Ignora en la medida de lo posible a los Drones que te atacan y concéntrate en los que están atacando el Tótem.
• Si proteges el Tótem, te verás teletransportado con la Reina Mantid.

LA REINA MANTID

• En cuanto veas a la reina, dispárale al centro de su cuerpo. Si lo haces, regresará a su capullo. Destruye a las obreras que te ataquen.
• Luego, ataca al abdomen de la Reina cada vez que lo levante en el aire. Sé prudente. Sus ataques pueden hacer muchísimo daño, así que ten cuidado.
• La Reina se oculta de nuevo. Destruye a los Mites que atacan y aguardan.
• El último ataque contra la Reina es más fácil. Dispárale a los brazos y destrúyelos. Una vez la Reina haya caído al suelo, dispárale a la cabeza hasta que no quede nada. Luego, teletranspórtate de nuevo al Punto de Partida.

PUNTO DE PARTIDA

• Guarda tus progresos y dirígete al Portal del Nivel 6.

NIVEL 6: LA NAVE-FARO DE PRIMAGEN

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- Recalibrar los cuatro generadores de energía
- Destruir tres plantas de montaje

ÁREA 1

- Recoge el Escorpión, ve hasta la Nave, atraviesa la puerta de la izquierda y entra en el corredor.
- Destruye la torreta, busca iconos rojos de Fuerza Vital, recógelos y vuelve al cañón que arroja centellas.
- Sigue por la derecha hasta la bifurcación, gira a la derecha y pulsa el botón centelleante. Salta al portal que te llevará al Área 2.

ÁREA 2

- Ve por el corredor de la izquierda y recoge la Trituradora y munición.
- Sigue a la derecha del portal, destruye el Cañón Láser que se encuentra a la derecha de la puerta y busca iconos rojos de Fuerza Vital.
- Pasa la puerta doble, recoge el reforzador azul de Salud y gira a la derecha.
- Destruye otro cañón, sigue adelante por el corredor, busca más reforzadores azules de Salud y, cuando los encuentres, regresa al corredor principal.
- Sigue hacia la derecha y recoge un Rifle de Plasma al entrar en el área de turbinas. Ve hacia la rampa de la derecha.
- Avanza hasta el ventilador, pega un salto y sube flotando hasta arriba. Por el camino, tienes que agarrar el Condensador de iones azul. Luego, ve hasta el reborde y avanza hacia la izquierda.
- Atraviesa la puerta, sigue el corredor, recoge el Cañón Firestorm y un reforzador de Salud. Luego, sal del corredor y sitúate en el lado derecho de la plataforma.
- Atraviesa la puerta, pasa de largo ante el Cañón Láser y recoge las Minas PFM y el reforzador de Salud.
- Vuelve, ve hacia la derecha y avanza por el corredor. Sigue por la derecha y entra en la primera habitación que encuentres los iconos de Fuerza Vital.
- Sube por las escaleras que encontrarás al final de la estación, sigue hasta la mitad de la pasarela y pega un salto para llegar hasta los dos Condensadores de Iones. Regresa al lugar desde donde saltaste.

• Busca el ascensor y, cuando lo encuentres, sube hasta el final. Busca el botón centelleante al otro lado del ordenador y púlsalo. Se abrirá la puerta.
• Sigue por el corredor hasta la puerta siguiente, destruye el láser y sigue adelante para repetir la misma secuencia. Encontrarás un Punto para Salvar. Úsalo.
• Recorre un breve trecho por el mismo camino por el que viniste. Encontrarás otra bifurcación. Sigue por la derecha y ve al reborde exterior.
• Salta sobre la Plataforma Susurros y utilízala para pasar al otro lado. Ve hacia la izquierda. Busca el botón centelleante rojo. Al pulsarlo, se apagará el generador del campo de fuerza.
• Vuelve sobre tus pasos y salta a las escaleras, sube por ellas y recoge los iconos azules de Salud.
• Ve hacia la puerta, sigue hacia la izquierda hasta que encuentres el botón rojo centelleante. Erigirás un puente entre los rayos láser.
• Recoge el Condensador de Iones y regresa al corredor principal. Sigue hacia la izquierda y accede por una puerta al corredor siguiente.
• Sigue los iconos de Fuerza Vital hasta la sala de generadores y recalibra el generador. Sólo tienes que reemplazar los Iones verdes por los azules que has estado acumulando.
• Regresa al corredor principal, entra por la puerta de la izquierda, pulsa el botón centelleante para activar el portal y teletranspórtate de nuevo al Área 1.

REGRESO AL ÁREA 1

• Utiliza el Portal para teletransportarte al Área 3.

ÁREA 3

• Ve hasta el reborde, baja de un salto, sigue por las escaleras y avanza en torno a la pasarela. Por el camino puedes recoger reforzadores de Salud.
• Aprovecha el ventilador para subir un nivel y saltar a la pasarela.
• Pulsa el botón, vuelve a saltar hacia el ventilador, elévate de nuevo y sube a la plataforma para pasar al otro lado. ¡Esta maniobra no es nada fácil!
• Busca el botón centelleante, baja de un salto hasta la puerta que acaba de abrirse, mata a los enemigos y sigue hacia la derecha.
• Localiza la sección que acaba de abrirse a la derecha. Fíjate en los ventiladores que se encuentran debajo de los láseres.
• Salta al primer reborde, recoge el ventilador, haz acopio de reforzadores y dirígete hacia el siguiente ventilador por la derecha.
• Lleva el siguiente ventilador desde el reborde a la pasarela, donde recogerás los iconos de Fuerza Vital.
• Salta al reborde donde se encuentran los Condensadores de Iones y pulsa el botón para abrir la puerta. Salta el primer reborde y luego hacia la puerta.

• Sigue adelante, recoge el icono amarillo de Fuerza Vital, salta por el conducto de aire y sube hasta arriba para buscar la puerta.
• Busca el Portal Salvar, úsalo y baja de nuevo por el conducto de aire. Ve hacia otra puerta.
• Todo esto es muy divertido, ¿verdad?
• Ve hasta el final del corredor y del reborde. Busca una pasarela más baja, salta sobre ella y pulsa el botón que encontrarás a su extremo.
• Salta al conducto de aire y síguelo hasta el primer agujero del suelo.
• Sigue los iconos amarillos de Fuerza Vital hasta el Condensador de Iones. Luego, regresa y sigue por el túnel hasta encontrar un ventilador.
• Usa el ventilador para subir un nivel y ve hasta la plataforma donde se encuentran los dos ordenadores. Si pulsas el botón, el primer ordenador te dejará recoger el reforzador de armas de la plataforma.
• Pulsa el botón del segundo ordenador, pasa por la puerta que se ha abierto y busca el botón de la pared izquierda.
• Puedes acceder ya al Portal Dimensional del Área 4.

ÁREA 4

• Pulsa el botón del corredor, a la izquierda, y vuelve a buscar una puerta que se habrá abierto. Date prisa, porque al cierto tiempo se cerrará.
• Sube hasta arriba con el ascensor, salta a la izquierda y ve por el túnel hasta la sala de controles.
• Dirígete hacia el ordenador, pulsa el interruptor, dirígete a la puerta de la derecha, toma el Condensador de Iones, salta al otro lado de los láseres y atraviesa otra puerta. Ésta también se cerrará al cierto tiempo.
• Ve a la izquierda, pulsa el botón que encontrarás al lado de la puerta, salta adentro, recoge el Condensador de Iones y sal afuera antes de que la puerta se cierre.
• Acércate a la consola central y pulsa el botón de la derecha para abrir la puerta.
• En la habitación siguiente, coloca los Condensadores en las ranuras de la derecha y regresa a la sala de controles. Pulsa el segundo interruptor central.
• Atraviesa la puerta de la izquierda, recoge el reforzador de Salud de la derecha y ve a la izquierda para activar el Portal que te devolverá al Área 1.

REGRESO AL ÁREA 1

• Utiliza el Portal para teletransportarte al Área 5.

ÁREA 5

• Atraviesa la puerta y sigue por la izquierda hasta la sala de munición. Vuelve, pasa de largo ante la entrada y busca una segunda sala de munición.

• Regresa al corredor principal. Avanza hasta la siguiente entrada. Encontrarás dos Soldados.
• Da la vuelta por el reborde y salta desde su extremo. Encontrarás iconos de Fuerza Vital y un pequeño travesaño.
• Salta sobre la plataforma, y luego al área central. Pulsa el botón y busca la plataforma, que en estos momentos se estará moviendo. Salta sobre ella, y luego hacia el túnel, donde encontrarás un Condensador de Iones.
• Regresa hasta la consola, ve con la plataforma móvil hacia la izquierda, salta sobre el reborde y ve hasta la escalera.
• Acércate al botón siguiente, púlsalo y busca luego las dos consolas. Hallarás una puerta abierta en el extremo. Cuando entres en esta habitación, las puertas se cerrarán a tus espaldas. Mata al Soldado y pasa a la habitación siguiente, donde recogerás el Condensador de Iones. Regresa a la consola de control y abre de nuevo las puertas.
• Sal por la misma puerta por la que entraste, sigue por la derecha hasta la siguiente, mata a los enemigos del corredor y, cuando llegues al final, guarda tus progresos en el juego. Regresa al corredor, busca la entrada de aire y, cuando la encuentres, trepa por ella.
• Lucha contra la corriente de aire hasta que llegues a la bifurcación y, luego, deja que te arrastre hacia la derecha. Atraviesa la primera habitación y pasa a la siguiente. Una vez allí, mata a los enemigos, recoge los reforzadores, sigue adelante y deja que el aire te suba hasta arriba.
• Busca munición para el Lanzallamas, sigue por el túnel hasta la habitación con el suelo cubierto de láseres. Sigue hacia la izquierda desde la entrada. Encontrarás una habitación con un agujero en el suelo.
• Salta al agujero. Irás a parar a otra habitación con el suelo cubierto de láseres. En la siguiente, ve a la izquierda y sube por el conducto de aire.
• Gira a la derecha hasta la siguiente habitación con láseres. Encontrarás un túnel. Gira a la derecha. Encontrarás reforzadores de Salud y munición.
• Avanza hasta la última sala y pulsa el botón para activar el Portal del Área 6.

ÁREA 6

• Avanza por el corredor, recoge los iconos de Fuerza Vital y ve hasta la última sala. Encontrarás el Mag 60 y un reforzador de Salud.
• Vuelve, entra por la puerta de la izquierda, recoge los iconos de Fuerza Vital y utiliza la Plataforma Símbolo de Fe que se encuentra al otro lado.
• Busca el botón para desactivar el Generador de Campo de Fuerza y, una vez lo hayas encontrado, regresa con el Símbolo de Fe al lugar de donde viniste.
• Atraviesa la puerta de la derecha. Encontrarás el Taladro Cerebral. Pasa a la habitación siguiente y sube por las escaleras hasta encontrar un botón.
• Tras pulsarlo, sube por las escaleras que quedan a mano derecha al entrar en

la sala. Esta puerta está programada para cerrarse al cabo de cierto tiempo.
• Recoge el Condensador de Iones de detrás de la consola, pulsa el botón de arriba, corre al otro extremo de la habitación y sube por la escalera antes de que se cierre.
• Acaba con el Soldado, recoge el Condensador de Iones detrás del ordenador, pulsa un botón detrás de la consola antes de regresar al área principal y pasa por la puerta debajo de la escalera, cerca del primer botón.
• Usa el primer botón y atraviesa la puerta de la izquierda.
• Ve por el corredor hasta la sala de Energía y mata a todos los enemigos que encuentres allí. Coloca los dos primeros Condensadores de Iones sobre las plataformas móviles y salta de nuevo sobre tierra sólida.
• Ve al otro lado (basándote en la observación de las plataformas) y coloca el Condensador en ese lado. Regresa a la sala donde se encuentra la consola del ordenador y atraviesa la siguiente puerta. Pulsa el botón para volver a teletransportarte al Área 1.

REGRESO AL ÁREA 1

•Baja por el corredor, gira a la derecha y sube por las escaleras. Recoge la Ultra Salud, pulsa el botón de la consola y ve por el Escorpión.
• Sigue hacia la izquierda, hasta llegar a la puerta que se ha abierto y entra por otra puerta. Encontrarás el botón y el Portal que conduce al Área 7.

ÁREA 7

• Ve a la primera sala, gira a la izquierda y destruye los Cañones Láser.
• Sigue hacia la derecha, entra por la puerta siguiente, sube por las escaleras. Tienes que encontrar el reforzador de Salud antes. Cuando dobles la esquina, verás el Condensador de Iones. Activa el Portal del Área 8.

ÁREA 8

• Sigue adelante hasta las escaleras. Sube por ellas, recoge los iconos de Fuerza Vital, busca el botón en la consola y púlsalo.
• Mata a los Bio Bots que han quedado en libertad y baja por las escaleras hasta la puerta abierta. Atraviésala, pulsa otro botón y pasa enseguida por la abertura.
• Pulsa el interruptor para activar el ascensor. Entonces, utilízalo para llegar hasta el nivel siguiente.
• Cuando llegues al final de la escalera, pulsa el botón de la consola, baja a pie y ve hacia la derecha para pasar por el puente.
• Salta hasta el Condensador de Iones, vuelve al puente, ve hacia la izquierda, dobla la esquina y pon en marcha el portal Talismán.
• Vuelve sobre tus pasos y haz estallar los cierres de la puerta. Una vez esté

abierta, verás las máquinas de la Planta de Montaje. Dispara sobre ellas hasta destruirlas.

- Sube por las escaleras y pulsa el botón para que se abra la puerta sellada.
- Avanza por el corredor hasta el Portal Dimensional del Área 9.

ÁREA 9

- Ve por el pasillo de cristal. Elimina al Stealth Trooper que aparece.
- Al llegar a la bifurcación, sigue por la derecha hasta llegar a la habitación siguiente. Detrás de la consola del ordenador encontrarás la Pluma de Águila gris. Recoge el Condensador de Iones que se halla delante del ordenador. Luego, dispara contra el ordenador y destruye otra Planta de Montaje.
- Sal de la habitación y sigue por la izquierda hasta el corredor. Busca una abertura en la pared de la derecha.
- Mientras te diriges a la Sala de Montaje, recoge los iconos de Fuerza Vital.
- Una vez dentro, recoge los dos cristales de color azul que se encuentran sobre los postes y retrocede hasta el inicio del Área. Una vez allí, teletranspórtate hasta el Área 8.

REGRESO AL ÁREA 8

- Ve al Templo del Talismán. Una vez allí, entrega la pluma en ofrenda. Recibirás el Talismán Ojo de la Verdad.
- Regresa al Portal Dimensional y regresa al Área 9.

REGRESO AL ÁREA 9

- Busca el Portal que te permitirá acceder al Área 10.

ÁREA 10

- Tras llegar al campo de fuerza del láser rojo, dirígete a la izquierda, a la sala de la Planta de Montaje. Recoge los cristales de color azul y retrocede hacia el área principal. Busca los cristales rojos y, cuando los encuentres, cámbialos por los azules que ya tienes. Así podrás pasar por el campo de fuerza.
- Una vez dentro del campo, a la izquierda, verás el Interruptor del Portal Transportador. Úsalo. Regresa al Portal Transportador, al comienzo del Área 10.

EL PORTAL TRANSPORTADOR

- Extermina al primer grupo de Centinelas y Guardias de la Muerte. Mata a la segunda horda de Centinelas. Mata a los Guardias de la Muerte en las habitaciones que se han abierto a la derecha y la izquierda. Luego, haz girar las válvulas. Atraviesa la puerta del centro y mata a los Centinelas y Guardias de la Muerte. Sube hasta arriba con el ascensor de la derecha, mata al Guardia de la Muerte y haz girar la válvula. Abajo quedará libre un Guardia de la Muerte.

• Baja de un salto, atraviesa la nueva puerta y ve hasta el final, matando de paso a los Centinelas y al Guardia de la Muerte.

• Ve hacia el rincón del fondo. Una vez allí, mata a un nuevo Guardia de la Muerte y haz girar otra válvula. Sal de la habitación y dirígete hacia el otro ascensor. Repite el mismo procedimiento para abrir la puerta del centro y liberar al Lord Flesh. Recoge la última pieza del arma nuclear y teletranspórtate al Área 10.

REGRESO AL ÁREA 10

• Ve al corredor principal y luego al Generador de Energía. Una vez dentro, sube a la primera plataforma móvil y salta al centro.

• Instala los dos primeros Condensadores de Iones antes de saltar al reborde siguiente. Busca los objetos de cristal rojo y reemplázalos por los azules que habías recogido antes.

• Sube a la siguiente plataforma flotante y regresa al reborde central. Entonces podrás colocar los dos últimos Condensadores de Iones.

• Tienes que encontrar la plataforma del Talismán Aliento de Vida y las aguas adyacentes. Sumérgete y bucea por el túnel hasta la habitación siguiente. Una vez allí, busca el botón de la consola del ordenador. Pulsa el botón, regresa a la sala del generador y, luego, al área principal. Desde aquí, regresa al Portal Dimensional, pulsa el botón y teletranspórtate al Área 7.

REGRESO AL ÁREA 7

• Avanza hacia la izquierda, hasta la sala del Portal Dimensional, y teletranspórtate al Área 1.

REGRESO AL ÁREA 1

• Dirígete al Portal del Área 4 y utilízalo.

REGRESO AL ÁREA 4

• Teletranspórtate al Área 3.

REGRESO AL ÁREA 3

• Regresa hasta el Talismán Ojo de la Verdad y dirígete al reborde por la pasarela rallada.

• Sigue adelante por los corredores hasta la siguiente pasarela rayada, sube hasta lo alto y pulsa el último botón, que desactivará el generador de campo de fuerza.

• Regresa por el puente mágico y emplea el Portal para regresar al Área 1.

REGRESO AL ÁREA 1

• Regresa al vestíbulo de la nave, dirígete a su centro y recoge la llave del Nivel 6 Primogen.
• Abandona la sala bajando por las escaleras.

MADRE ALIEN

• Tu objetivo consiste en destruir los brazos de la Madre Alien.
• Cuando los tentáculos te ataquen, evítalos con saltos.
• Sus brazos se regeneran y emplean nuevos ataques.
• No dejes de dispararle a los brazos y de evitar las rocas que caen sobre ti.
• En esta fase, la Espada del Viento es una buena arma.
• El ataque final te exige que dispares a la cabeza de la Madre.
• Una vez hayas derrotado al jefe, podrás regresar al Punto de Partida.

EL PRIMOGEN

Para enfrentarte al Primogen, tienes que recoger una llave Primogen en cada uno de los seis niveles. Regresarás a los Niveles con los poderes Talismán que has estado acumulando a lo largo del juego.
Nivel 1 = Área 5 · Nivel 2 = Área 8 · Nivel 3 = Área 3 · Llave Nivel 4 = Área 4 · Nivel 5 = Área 10 · Nivel 6 = Área 6
• Evita las bombas nucleares que caen del centro del techo.
• Emplea el arma Nuclear contra los atacantes voladores.
• Entonces, el Primogen entrará en la batalla.
• Puedes disparar contra todo su cuerpo, pero será más efectivo si le das en la cabeza.
• El Primogen se cura a sí mismo. Por ello, tus disparos tienen que ser constantes. Cuando se le termine el poder de autocuración, el jefe tratará de destruirte con su control sobre el viento.
• El Primogen vuelve a refugiarse tras su escudo de cristal. Tienes que evitar las bombas y destrozar a los atacantes voladores con tu arma atómica.
• Una vez el monstruo vuelva a salir, emplea el Lanzador de Misiles Escorpión.
• Cuando esté derrotado, los Tótems de energía aunarán fuerzas y electrocutarán al Primogen. Una muerte prematura.
• ¡Felicidades! Ponte cómodo y contempla la secuencia final.

+...

BEETLE ADVENTURE RACING



ATAJO POR LAS ARENAS DEL CREPÚSCULO

Si corres por el interior de ese templo que tiene las salidas a la derecha y a la izquierda, ve directo hacia el centro, agarra una carga de nitro y salta sobre el foso de lava, y aterriza en lo alto de una estructura rematada por un gran octógono rojo. Detén el escarabajo sobre el octógono y haz sonar la bocina; un ascensor secreto te llevará a un fabuloso atajo.

CALIFORNIA SPEED



COCHES SECRETOS

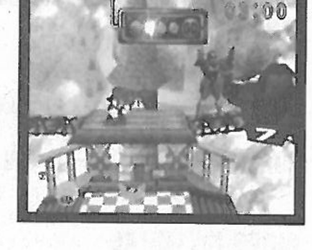
Coche Five-Oh - Termina la Serie Sports
Camión - Termina la Copa de California
Predator - Termina la Serie Sports con el Five-Oh Car
Mountain Dew Pick-Up - Termina la Serie Heavy
Coche Ardilla - Termina la Serie Light



SMASH BROS

JUEGA COMO NESS

Pásate el juego en el nivel de dificultad Normal, sin continuar, con sólo tres vidas. Luego, has de pelear con Ness y derrotarlo.



TOMA PRESTADA UNA VIDA

Si juegas una partida con varios jugadores y te derrotan, pero tu compañero aún conserva una o más vidas, puedes emplear una de ellas para volver a la acción, con sólo pulsar A+B+Z+Start. Te recomendamos que, antes de hacerlo, pidas permiso.



KIRBYPIERDE PODERES

Si, jugando como Kirby, muerdes por accidente a un personaje cuyos poderes no te interesan, pulsa L para activar la pose de "¡Hola!". Los poderes desaparecerán inmediatamente.

MENU DE ITEMS

Juega 50 veces con el menú de personalización en modalidad Versus. Aparecerá un menú de ítems en el que puedes emplear todas las opciones multijugador. ¡Bombas a granel! ¡Martillos infinitos! Todos los sables lumínicos... podrás elegir.

MENU DE SONIDO

Tienes que hacer aparecer los cuatro personajes secretos y vencer en los escenarios bonus 1 y 2 con los 12 personajes. Cuando lo hayas logrado, ve a la sección de Datos.



STAR WARS ROGUE SQUADRON

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de contraseñas del menú de Opciones.

JUEGO MÁS DIFÍCIL
Si quieres elevar el listón, introduce el código ACE.

JUEGA COMO AT-ST EN UN NIVEL SECRETO
Introduce el código CHICKEN.

VIDAS INFINITAS
Si quieres gozar de vidas infinitas, introduce el código IGIVEUP

ESCUCHA TODA LA MÚSICA
Introduce el código MAESTRO. Para escuchar la música, ve a la pantalla Sala de Muestras en el menú de Opciones y, desde allí, a la pantalla Sala de Conciertos.

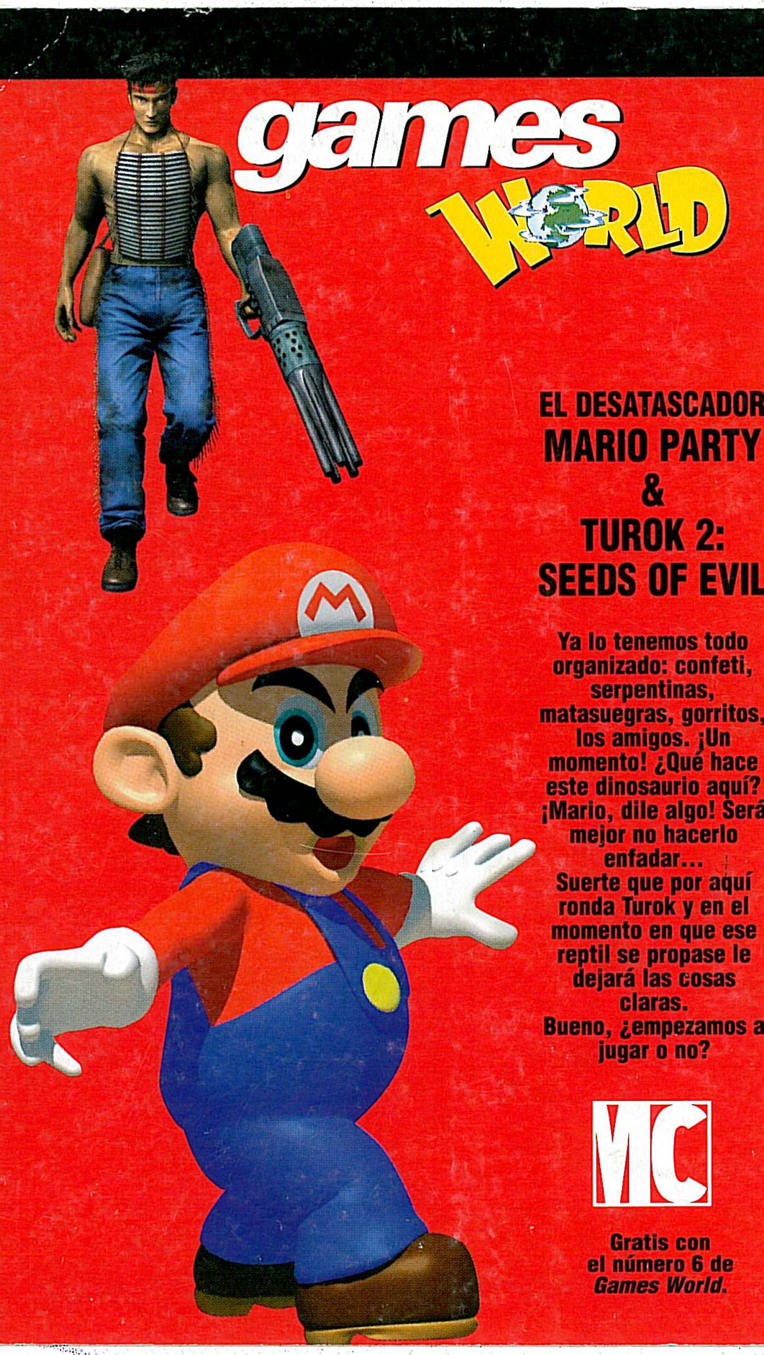
VUELA CON EL HALCÓN MILENARIO
Si en determinadas misiones quieres emplear el Halcón Milenario, introduce FARMBOY.

SÚPER ESCUDOS
Introduce TOUGHGUY

VERDADERO RADAR
Tienes que ir al menú de contraseñas e introducir la palabra "RADAR". Pasarás a una modalidad distinta, en la que los objetos que se encuentran a mayor altura aparecen más brillantes que las naves que vuelan bajo.

VUELA COMO INTERCEPTOR TIE
Selecciona el Halcón, aguarda a que la cámara se detenga sobre él, y entonces presiona el analógico o el D-pad. La cámara bajará y enfocará la pared que separa el speeder del Halcón. Luego, rodeará el Halcón hasta encontrar el Interceptor TIE.

VUELA COMO CADILLAC
Teclea KOELSCH y busca una misión en la que puedas volar con el V-Wing. Entonces, podrás volar con un Cadillac negro.


games
WORLD
EL DESATASCADOR
MARIO PARTY
&
TUROK 2:
SEEDS OF EVIL
Ya lo tenemos todo organizado: confeti, serpentinas, matasuegras, gorritos, los amigos. ¡Un momento! ¿Qué hace este dinosaurio aquí? ¡Mario, dile algo! Será mejor no hacerlo enfadar...
Suerte que por aquí ronda Turok y en el momento en que ese reptil se propase le dejará las cosas claras.
Bueno, ¿empezamos a jugar o no?
MC
Gratis con el número 6 de Games World.